www.game-exe.ru
ОКТЯБРЬ 2002
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
стр. 19–20
BANDITS
PHOENIX RISING
СТР.35-62
ects*2002
ECTS 2002:
ВЫСТАВКА-ЗАГАДКА
Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.
4 601357 000055

www.game-exe.ru
ОКТЯБРЬ 2002
GAME
EXE
СЧАСТЛИВЫЙ
УЧУ
стр. 19—20
intel inside
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
СТР.35-62
ects*2002
ECTS 2002:
ВЫСТАВКА-ЗАГАДКА
Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.
4 601357 000055

ГАВРИЛА ПТИЦУ ПОДСТРЕЛИЛ...

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здравствуйте! Первоначально хотел отправить это письмо уважаемому Фрагу Сибирскому или Господину-Вашему-ПэЖэ, но, додумав содержание послания до неизбежного конца, решил, что оно касается не только их. Послал Олегу Михайловичу (не как стратегу, конечно, а как умному человеку, не склонному к консерватизму) и заодно в ящик для всего простого народа.

А начать перестук по клавишам меня побудило глубочайшее разочарование. Сей конфуз случился, когда я наконец прошел Operation Flashpoint: Resistance, до этого показав кузькину мать всея НАТО в Red Hammer и искренне порадовавшись той же матери в оригинальном Flashpoint, когда не уничтоженный мною "СКАД" разразился истеричным ядерным всплеском. Качать моды из "глобальной паутины"?.. Кроме поругания, они ничего не достойны. Тогда я впервые опробовал встроенный редактор. Испытывать его начал на Resistance. Поняв, что да как, решительно наплевал на fps и сработал титаническую по масштабам миссию. Русичи в огромных количествах высаживались на колючем от проволоки берегу. Задумка была такова: учредить тест а-ля "Спасем Райана по Хажинскому", но... Был шок! Братья славяне откровенно тупили и выпадали в осадок даже тогда, когда соотношение сил было восемь отрядов пехоты СССР (64 психованных прапорщика), 18 спецназовцев на катерах и 20 поврежденных умом диверсантов, прибывших в тыл на двух автобусах, против 30 хилых американских благодетелей с парой пулеметов М-2 на побережье. Это было необъяснимо даже тогда, когда я отнял у натовцев гранатометы, а число парней с М-60 уменьшил вдвое.

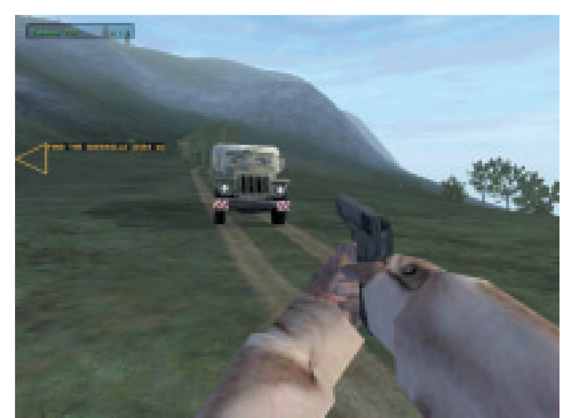
Редактор простой. Неужели я что-то недопонял в вейпоинтах, триггерах и собственно юнитах? Почему сыны звездно-полосатого с вынесенными в небытие М-2, отвлеченно бурча под нос Джеймса Брауна и чуть ли не пританцовывая, крошили наших в фарш даже тогда, когда я собственноручно и ножно выгружал свое тело на мокрую гальку острова Ногова и шел тараном массажировать колючепроволочные баррикады. Обязательно находился какой-нибудь ирод, который дырявил мои мускулы! Тогда я придумал более простой тест, призванный показать всю домотканую правду. Взял Пустынный остров, выбрал на нем самое ровное место, вообразил себе некое поле боя и начал конструировать. Решил сравить самые последние модели импортной и отечественной научной мысли, а также равные по количеству и качеству стада представителей оппонирующих сторон. Что и говорить... Представьте себе летящих навстречу прекрасному стремительных "Абрамсов", задорно подпрыгивающих на пару метров при каждом выстреле, безусловно, очень дальнем и болезненно метком.

А что же наши? Нет! Эти товарищи отныне вовсе нам не товарищи! Т-80 лопались как мыльные пузыри, глуша близлежащую пехоту, путались в гусеницах и подставляли развеселым врагам нежные борта. Пехота вообще необъяснимые вещи творила. В отличие от американской высокоорганизованной, злобные славянские парни куролесили как могли. Кто-то припускал в гордом одиночестве с такой прытью, что погибал где-то глубоко во вражеском тылу. Наверняка, его звали Гастелло... Если бы во Flashpoint были доты и фашистские эшелоны, то разработчикам неизбежно пришлось бы наделить какой-нибудь юнит бьющей чрез край отвагой и наречь его "Камикадзе"... Было также неприятное ощущение, что стоит залезть в русский танк, как тебя тут же обдаст аммиачным запахом, и экипаж, дыша друг на друга скипидаром, будет пить горькую, управляя агрегатом левой задней. Жуть!

Теперь я понял, почему мне было так неимоверно трудно с подчиненными в Red Hammer и меня не покидало безжалостное осознание того, что никакой я не командир, а дежурная няня. Кроме того, я начал вспоминать "Гаврилиаду" г-на Трубецкого. Как все классические (или клинические) случаи халтуры, случай с Flashpoint приобретает тот же желтый, с бежевыми скарлатиновыми пятнами, цвет: Гаврила был в строю у НАТО,/ Гаврила натовцам служил...

Такой вопрос... как догадаться, кто скрывается за стильным, щегольским обличием? Пижон или человек, нелишенный вкуса и высокого оклада? Очень просто. Если под "тройкой" окажутся штучные семейные подштанники, с которых смущенно смотрят американские президенты, и затертый тельник, то это, конечно же, студент, желающий выглядеть "как тот парень из журнала про игры". Но если вас больно ударят по лицу, за то что вы обнажили шелковое итальянское исподнее, то, стало быть, вы наткнулись на того самого — со вкусом и окладом! Именно это я и проделал с Flashpoint. Результат: лучший и самый реалистичный в графическом плане тактический шутер оказался болен. Разработчики... Мне их жаль. Хочется маршировать с лозунгом "Каждой "Богемии" движок DOOM 3 за рвение!" у дверей офиса id Software. Хотя они, как видно из ЕЕЕ-номера .EXE, открещивались от своего неминуемого аддона, лопоча что-то про новый и умопомрачительный проект, мне видится совсем другое.

Вообще я наполнен различными чувствами и ощущениями. Ко всему прочему у меня сложилось мнение, что AI в Resistance был перелопачен специально для игроков, находящихся на грани подписания с U.S. долголетнего контракта, в течение которого они собираются, орудуя М-16, "мочить" террористов и кастрировать большевиков, и подобный продукт



не должен их смутить или напугать, а, наоборот, морально подтолкнуть к решительным действиям против мирового Зла. Я, конечно, уважаю интерактивность всего и вся в этой игре, но какие-то странные ощущения остаются после того, как в первой миссии я почти голыми руками "зачистил" столицу острова Ногова...

Ну да ладно! Разве одной войной богат новый аддонишко? Из обновленного движка на нас теперь смотрят водные глади, которые совсем как в "Ил-2". Не хватает только весело шныряющей в водорослях рыбьей сволочи. Елочки... кустики... дубовые леса. В них так хочется устроить купальскую ночь и искать до самого рассвета папарать-кветку из белорусской легенды. Симулятор лесничего. А какой бы SimGolf получился! У-у-у!!! Но у разработчиков свое мнение. Их Гаврила уже был в USSR, а потом, в следующей серии, пережил героическую смерть через... О-о-о... я долго и страшно смеялся над этой сценой. Губа теперь и мой любимый персонаж во Flashpoint. Заслужил, гад.

Надо подводить итог. На ваших глянцевых страницах уже появлялись подобные моим язвительные строки о сборочных конвейерах, на которых большие дяди беззаботно строгают сиквелы, приквелы, прелюдии и постлюдии. Теперь еще и разработчики из стран третьего мира стараются следовать во всем моде заграничных воротил индустрии развлечений. Разница лишь в том, что у безыдейных отщепенцев все по-голливудски разноцветно, но смотрится все равно одинаково, а у маленьких компаний получаются совершенно идентичные "мексиканские сериалы". Примером тому служат "Наисерьезнейший Сэм", который нынче подобен алкоголику, сдающему по четвергам свою "первую", "вторую" и т.д. кровь в ненасытный банк; мир Flashpoint, завернутый в бездну холодной войны. Всем им светит и ведет за собой, инструктируя исходя из собственного боевого опыта, Гордон Фримен в охапке с Крофтовой Лариской. Радостно лишь от того, что на свете есть Shiny, Relic, Ion Storm и еще несколько коллективов бесконечно талантливых и преданных искусству КИ людей.

Вообще первоначально я хотел написать историю об автоматах и пулеметах Калашникова, примелькавшихся за последние лет восемь в играх, как "оружие этих мужланов русских", но вовремя сообразил, что писать-то не о чем. Так как даже в Resistance АК сделан с вопиющими недочетами, хотя и максимально близок к реальному прототипу. Во мне много чего накопилось за долгою карьеру всеядного игрока, но Resistance заставила меня повзрослеть и отказаться от мании, присущей коллекционерам, выражавшейся в сборе "Наших выборов" и того, что эти "Выборы" потом породили. Прошу быть свидетелями. Сейчас состоится торжественное произнесение клятвы.

Итак... Клянусь мамой Папы Римского и самым дорогим мне человеком на свете (Фиделем Кастро) больше никогда не тратить кровные на псевдоигры с недосюжетами про "угрозу Русского медведя" или "угрозу Русскому медведю" и проч. Исключения возможны, но только если ОЧЕНЬ захочется. Но я проверял, установив "Солдат удачи-2"... Не захочется.

Спасибо, уважаемый Олег Михайлович, что вы есть! Иначе кому бы я задал свой главный сегодняшний вопрос: что делать? Стоит ли дальше играть в игры как таковые? Что их ждет в недалеком будущем? Гниение и разложение, с подпольными Передвижниками, которые будут созидать код для избранных, или же Земля наконец опочиет от биологического оружия и Икс-лучей? Вы, мой дорогой, склонны строить гипотезы в стиле зарубежных фантастов. Есть необыкновенное сходство. Даже пессимизм тот же. Многие вещи, описанные, скажем, у Азимова, Саймака и др., начинают сбываться или уже имеют место в нашей серой повседневности.

Я человек универсальный, и мне уже все равно, что будет с компьютерными играми. Отказаться от них ввиду неинтересности оных мне будет легко, да и уже вышедшие шедевры я приобрел. Думаю, на старость хватит. Но надежда еще жива, я ведь только сегодня осознал, что уже года три сидел на крючке маркетинга. И таких как я...

Вот так, перейдя от малого к большому, рассказав свою жизнь, говорю вам: пока! Пишите, пишите мне ответ. Ибо его жду не я один!

Андрей Рыбалко
(nuklearalex@yandex.ru).

P.S. Извиняюсь, что традиционно не исполнил камлание о своем читательском стаже. Мне кажется, это вошло в дурную привычку беззастенчиво льстить любимому изданию. Я же не таков! Я скромный!

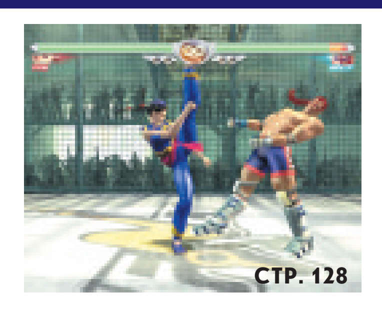
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru): Уважаемый друг! Спасибо вам за гигантское письмо и за то, что продолжаете, не бросаете на полпути великую экспериментаторскую деятельность, начатую в "Спасении р. Райана". Мое мнение таково: игр ни в коем случае не бросать, но вести себя более осмотрительно. И по возможности погрузиться в многопользовательские баталии Battlefield 1942. Не далее как вчера я впервые создал себе японского инженера Путина и штурмовал остров Уэйк на моторных лодках. Уставленное ежами побережье было абсолютно пустым, потому что на сервере вместе со мной играли всего четверо простых финских парней. Молчал даже главный калибр. Я поднялся в деревню, сел в джип и поехал разведывать остров. Было очень красиво: солнце, пальмы, океан. Впереди показался солдат американской армии с базукой на плече. Увидев мой джип, он решил выпустить в меня ракету, но промахнулся. От удивления я не стал тормозить и сбил его насмерть.

Так произошло мое первое сетевое знакомство с представителем другой страны. Позже было много чего, но это тема для отдельной книги.

Так что, повторюсь, постарайтесь туда. А если нет возможности, дождитесь полной версии, там будут боты.

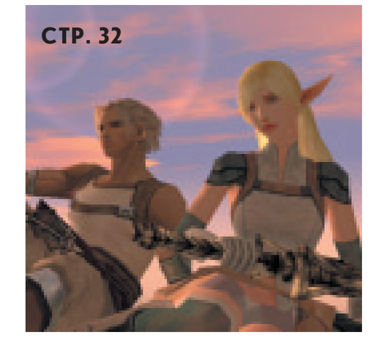
И игра номер два — Combat Mission: Barbarossa to Berlin. Тут никакого маркетинга, можете мне поверить! Все взаправду.

GAME.EXE #10’02



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

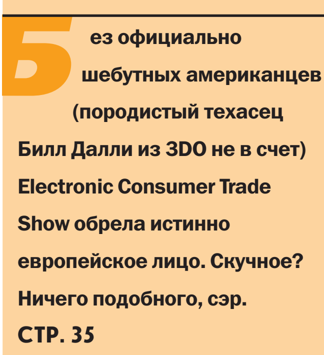
НОВОСТИ



ГОЛОСА

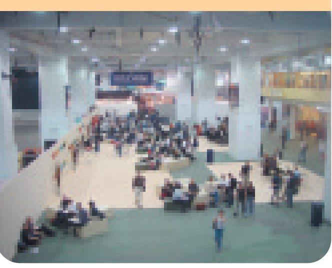
ects 2002

ТЕМА НОМЕРА

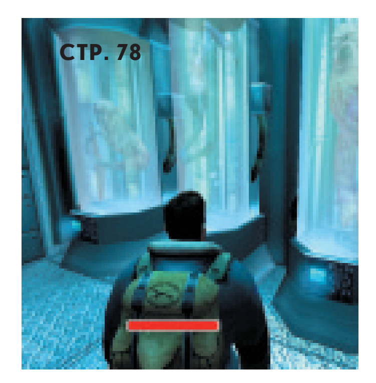


Без официально шебутных американцев (породистый техасец Билл Далли из 3DO не в счет) Electronic Consumer Trade Show обрела истинно европейское лицо. Скучное? Ничего подобного, сэр.

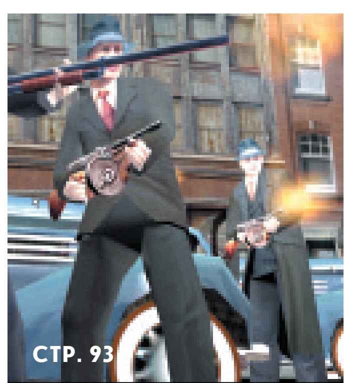
СТР. 35



ПРЕВЬЮ



РЕЦЕНЗИИ



ПОЛИГОН

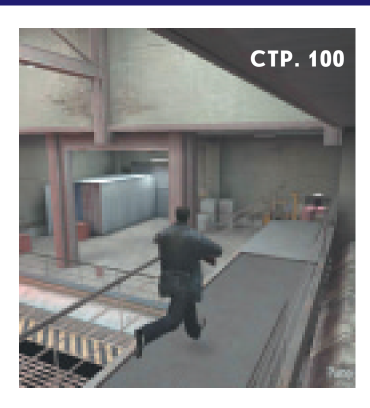
ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

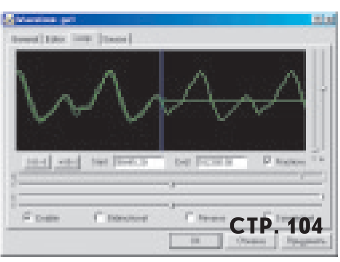
ТОЖЕ ИГРЫ

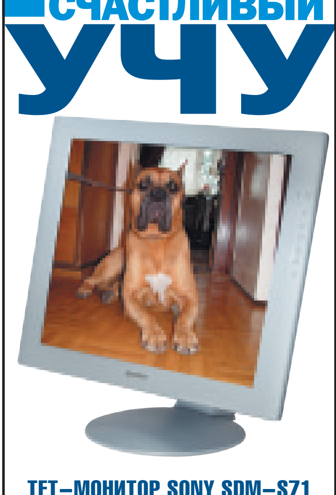
…Или вот Death. “По первоначальному плану, Смерть должна была сохранить свой традиционный облик: рванье, череп, коса. Но кого сегодня можно этим напугать?! Смех один”. По этой причине персонаж по примеру Джейсона X прошел фейс-лифтинг унд апгрейд: на финальных скетчах Death хвастает чудовищными бицепсами, супермодной авторской косой и многочисленными шипами — внучатый племянник Pinhead'а.
стр. 59

СТР. 125

СТР. 24


СТР. 100


СТР. 104



СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

TFT-МОНИТОР SONY SDM-S71

СТР. 19

Монитор предоставлен московским представительством Sony www.sony.ru, www.sony-cp.com

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #10'02

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 10 (87), октябрь 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием “Магазин игрушек/ Games Magazine”

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938
2nd Roschinsky Proezd 8, 115419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

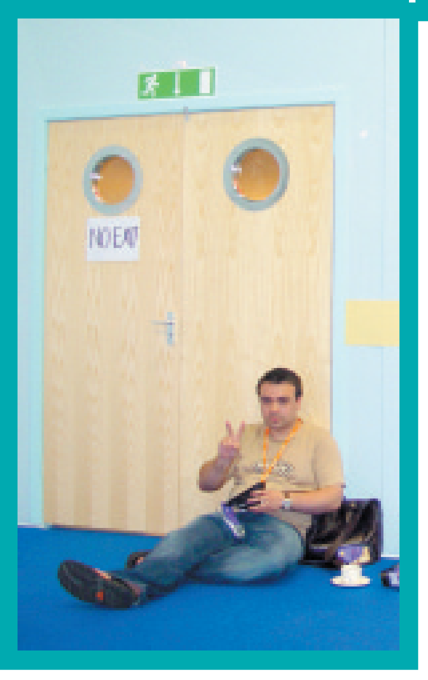
Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Ольга Карлинская (okarl@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО “Компьютерная пресса”
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc.
Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 45300 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк



ЖИЗНЕННЫЕ ЦИКЛЫ

Кладбище домашних развлечений

Относиться к тому, что игроделание — в первую очередь бизнес, трудно. Тем же, кто постиг эту истину, следует отдать себе отчет в том, что это бизнес также и во вторую, третью и десятую очереди. Искусство — только потом. Гибель Cryo, прощание с Outcast II — просто потому, что дебет не сошелся с кредитом.

Наблюдающий за индустрией последнего времени чувствует себя одновременно героем шедевра Абеля Феррары "Похороны" и боевой г-жой Рипли из небезызвестной квадрилогии. Метафора смерти: слепая ярость в адрес ни в чем не повинных близких, саморазрушение, вязкая фантомная боль, за которую не отомстить очередью из томми-гана. (Палевые тона. Цветокоррекция.) Метафора рождения: один за другим вылупляющиеся из слизистых коконов корпоративных бизнес-планов монстры с зубами-иглами и пустыми бусинками черных глаз. (Ярко-зеленый цвет. Поджавший презрительно губы Адам А. Вейсхаупт на однодолларовой банкноте.)

ГОЛОДНОЕ ВРЕМЯ

Вслед за закрывшейся недавно испанской Rebel Act Studios, производительницы великой игры Blade of Darkness, последний парад наступил на палубе компании Appeal (www.appeal.be). Игры Outcast II больше нет.

Неназванный сотрудник Appeal поведал германоязычному фэнсайту Adelpha.de, что студия закрыта в рамках процедуры банкротства. По его словам, в августе 2002 работы велись только над PS2-версией Outcast II, обещанная же ПК-итерация существовала лишь на бумаге — такой трогательной хитростью Appeal хотела выбраться из долгового зиндана при помощи заведомо более высоких консольных продаж.

Здесь бы и поставить точку, если бы не.

Намедни на форумах главфэнсайта OutCastII.net появился слух о том, что игроартель Elsewhere Entertainment (www.elsewhere-entertainment.com) ведет переговоры с Infogrames о продолжении разработки игры. Это выглядело бы дикостью, если бы не несколько моментов. Во-первых, студия образована полтора года назад покинувшим Appeal дизайнером оригинальной Outcast Ивом Гроле (Yves Grolet) — то есть не со свиным рылом в калашный ряд, как Altar с отобранной у Голлопов UFO: Aftermath. Во-вторых, Elsewhere с некоторых пор трудится над безымянным "проектом альфа", который сами авторы живописуют как "концептуальное "продолжение" первой Outcast", только без соответствующей лицензии.

Фантазия и оригинальность сегодня продаются хуже всего. Не говоря уже о классической музыке (здесь и далее — концепт-арт покойной Outcast II).

Что из всего этого выйдет, пока неясно, но уже сейчас по приведенному адресу (www.petition-online.com/outcast/petition.html) можно проголосовать за передачу Elsewhere прав на Outcast II. Судя по тому, что на настоящий момент петиция украшена всего 821 подписью, Infogrames не стоит надеяться на сколько-нибудь заметные продажи гипотетически оживленного сиквела.

ЗАКРЫТАЯ КНИГА

По причине некоторой вольности с форматом "Мест", позволенной мной самому себе, в прошлый номер не попала новость о трагической кончине компании Cryo (www.cryo.fr), о которой так много. Формальная причина закрытия — провал переговоров с кредиторами о реструктуризации задолженности и обвальное падение курса акций Cryo до нижеплинтусной цифры

0,90 евро за акцию. Наш эксклюзивный консультант Маша А. подсказывает, что в 2001 году компании УЖЕ было очень тяжело: на конец финансового года ее рыночная капитализация составляла всего 12,6 млн. евро, тогда как чистые убытки за тот же период равнялись 16,5 млн.

В качестве финального аккорда Фредерик Манисс (Frederic Manisse), дизайнер разрабатываемой и издаваемой Cryo адвенчуры Dune Generations, подтвердил на официальном форуме проекта, что все работы над ним остановлены, штат сотрудников распущен, а сама игра никогда не увидит свет.

Город золотой под небом золотым же. Черт, почему же так больно терять эту игру?

И БУДЕМ РАЗМНОЖАТЬСЯ ПОЧКОВАНЬЕМ

В точном соответствии с законом сохранения энергии ("ежели что-то где-то прибыло, значится, что-то где-то убыло") вдруг начали истерически вегетативно размножаться крупные игроиздатели. Так, к примеру, Vivendi/Universal (www.vivendi-universal.com) объявила о создании саблейбла Black Label Games, нацеленного на вкусную и денежную аудиторию "teen-to-mature". Первой игрой, вышедшей под указанной маркой, стала рецензируемая в этом номере The Thing, за ней воспоследует The Lord of the Rings, потом action/RPG Enclave (Xbox). С точки зрения, извините, логики бизнеса шаг Vivendi/Universal понятен: Black Label имеет четкое позиционирование и никак явно не пересекается с материнской компанией, успевшей запятнать себя многолетним поточным выпуском всякой непроглядной ТРЭШАТИНЫ вроде "игр" по лицензии The Mummy. Это сработает, не сомневайтесь. Главное, чтобы не было судебных проблем с производителем одноименного сорта недурственного виски.

Сходными мотивами руководствовалась и Take Two (www.take-2games.com), уставшая от путаницы и размывания брэндов и наказавшая потребителям напрочь забыть марку "Take 2", игры под которой выходить больше не будут. Отныне продукция Издателя, Ранее Известного Как Take 2, публикуется под тремя логотипами: Rockstar Games, GOD Games и Gotham Games. С позиционированием все понятно: первый лейбл займется консольными проектами, второй — ПК-изделиями, третий же будет служить мусоросборником для игр невнятных и откровенно подозрительных. Так, в ближайшее время на Gotham Games выйдут Conflict: Desert Storm, MTV-лицензированная поделка Celebrity Deathmatch и PS One-релиз со все объясняющим названием Austin Powers Pinball.

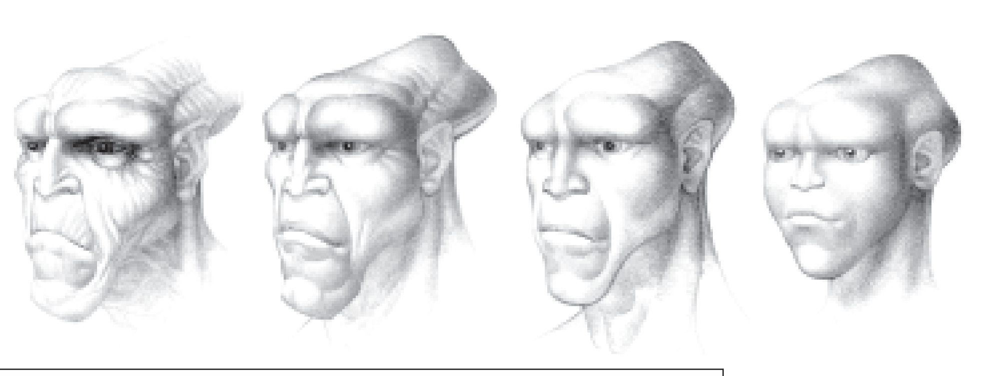
ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

Несколько classifieds после некрологов.

Electronic Arts определилась с названием аддона к Medal of Honor: Allied Assault — игры, мистическим образом не желающей покидать первую десятку североамериканских продаж. Expansion pack будет зваться Spearhead. Также утверждается, что все слухи о том, что MoHAA: Spearhead будет носить рейтинг Mature, являются гнусными инсинуациями — на самом деле, конечно же, Teen.

Однообразные слухи о задержках релизов преследуют продукцию LucasArts: официально объявлено о переносе дат выхода консольной и ПК-версий Knights of the Old Republic на весну и лето 2003 года соответственно (ранее речь шла о зиме-2002 и весне-2003). В свою очередь, Интернет-лабазъ Electronic Boutique (www.ebgames.com) изменил даты отгрузки Indiana Jones and the Emperor's Tomb и Star Wars: Galaxies на январь и февраль 2003 соотв. Представители LucasArts посоветовали торговцам протереть глаза и внимательно посмотреть на официальные даты выхода указанных продуктов (осень и зима 2002), но "бутик" тверд в своем мнении.

P.S. Трогательный сайт о любви к гуарам, чешуйчатым гужевым тварям из Morrowind: www.buttersky.com/morrowind/guars/index.html. Не пропустите!



Четыре аборигена, в роду у которых, определенно, был спилберговский ET.

HANNIBAL
http://hannibal.arxeltribe.com

Дата выхода	Март 2003 г.
Разработчик	
Arxel Tribe	www.arxeltribe.com
Издатель	
Universal Interactive	
www.universalinteractive.com	

Сверхинтеллектуальный нонконформистский шутер с героями Томаса Харриса.

ОСОБЕННОСТИ

Движок Lithtech Jupiter, литоснова от одного из лучших мастеров изящной словесности Северной Америки, интеграция галлюцинаций и легких психических расстройств в игровой процесс. Масса референций, понятных только посвященным; мистер Гамб с пистолетом и прибором ночного видения в качестве одного из промежуточных боссов.

КАННИБАЛ ИЗ БАЛТИМОРА

“Кларисса Старлинг — идеальный герой FPS”

Среди творческих сотрудников вашего любимого журнала большой популярностью пользуется следующая история. Однажды некий маленький мальчик наотрез отказался входить в лифт крупного американского отеля: прозрачная кабина лифта напоминала ему клетку доктора Ганнибала Лектера из только что просмотренной киноленты “Молчание ягнят”. Когда окружающим все же удалось уговорить мальчика воспользоваться “клеткой Ганнибала-каннибала”, двери лифта раздвинулись — и из них навстречу несчастному ребенку с милейшей улыбкой выплыл остановившийся в этом же самом отеле сэр Энтони Хопкинс. Остался ли мальчик на всю жизнь гукающим идиотом, история умалчивает.

Проект Arxel Tribe по лицензии кинокомпании Universal с самого начала грешил амбициозностью. “Молчание ягнят” является самой любимой книжкой Маши А., Господина нашего ПэЖэ и Фрага С. Андрей же Георгович Ом ставит “Ганнибала” выше всех на свете книжек в бумажных обложках. Все остальные творцы гарантированно поклоняются хотя бы одному фильму из снятых по произведениям Томаса Харриса (да еще и “Красный дракон” на подходе!). И нет ни одного, кого известие о закладке первого камня в фундамент компьютерной версии **Hannibal** оставило бы равнодушным. Когда же поползли смутные слухи, будто новая игра Arxel Tribe не только окажется ШУТЕРОМ на красивом движке, но еще и вберет в себя события ВСЕХ книг о докторе Лектере... Тут медлить было нельзя.

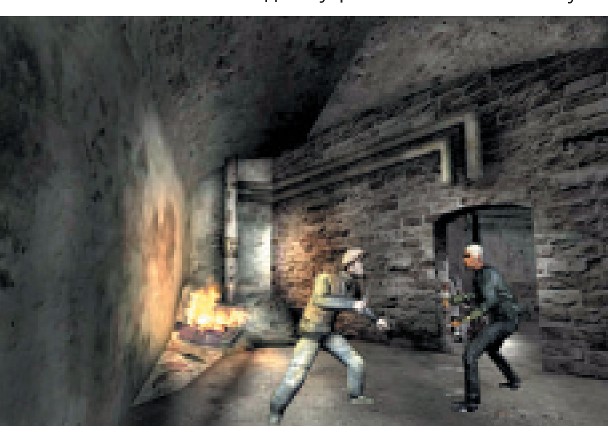
Ответить на наши многочисленные неполиткорректные (все-таки не квест!) вопросы смело вызвались сам творческий директор Arxel Tribe **Стивен КАРЬОР (Stephen Carriore)**, как минимум написавший лучшие игры компании, и его литературная тень, человек из ядра творческой группы Hannibal, имя которого до начала интервью мы укутаем тайной.

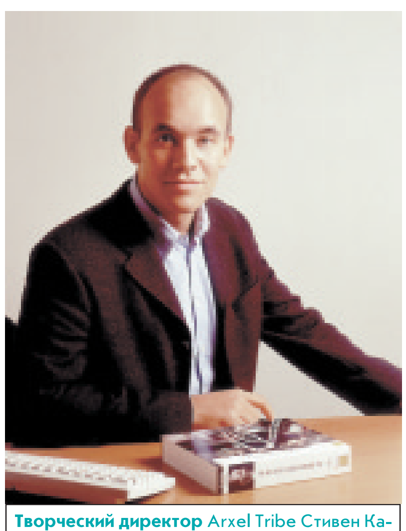
Нет, это не Пауло Коэльо (Paulo Coelho), только что посетивший Россию.

Game.EXE: Прежде всего, пожалуйста, отрекомендуйтесь нашим читателям.

Стивен КАРЬОР: Привет, дорогие читатели! Я творческий директор Arxel Tribe в целом и проекта Hannibal в частности.

Филипп ЖИРУ (Philippe Girou): Здравствуйте. После почти досконального изучения мировой литературы, истории религии, восточных языков и долгих лет скитаний я прибился к Arxel Tribe в качестве сценариста. Дело было в 1999 году. Был главным дизайнером как на “Пророке и убийце”, так и на “Тайне Аламута”, переписывал сценарии Карьора и Коэльо, трудился со Стивеном над окончательным вариантом “Иерусалима”. Так что Hannibal для меня уже пятая работа с Arxel Tribe. Следующий проект в моем писательском списке — Ring 2.





Творческий директор Arxel Tribe Стивен Карьор (Stephen Carriore).

.EXE: Итак, почему Hannibal? Выбор темы связан с фильмом или же с книгой Томаса Харриса (Thomas Harris)? Почему вы решили начать с конца знаменитой трилогии?

С.К.: И фильм, и книга оказали влияние на наш выбор. У нас в конторе найдутся не только ярые поклонники киноверсий, но и личности, возлюбившие исключительно плоды пера дедушки Харриса. Впрочем, лицензия, по которой мы работаем, — строго киношная. Мы обрели ее в процессе плодотворного сотрудничества с кинокомпанией Universal.
С “Ганнибала” же мы начали потому, что из всей трилогии этот сюжет казался наиболее подходящим для создания игры. Во-первых, замысловатые взаимоотношения между Клариссой и Ганнибалом Лектером достигают там своего пика; во-вторых,

Ганнибал наконец-то на свободе и, следовательно, ничем в своих действиях не ограничен...

Ф.Ж.: Мы начали с “Ганнибала” потому, что не хотели делать игру-расследование. Было бы странно предлагать игрокам криминальный квест по Харрису. Ведь каждый человек на этой планете знает, кто кушал людей в Балтиморе и кто скальпировал женщин на дорогах Североамериканских Соединенных... Нам нужно было иное: противопоставление двух путешествий духа, двух систем ценностей. Ценности и путешествие Клариссы против ценностей и путешествия Лектера... Вот где закопан настоящий интерес!

И потом... в третьей части Лектер становится совершенно демонической фигурой (шестой палец, красные глаза из “Молчания ягнят” — всего лишь внешние признаки его истинной природы), демоном рационализма. Способна ли Кларисса противопоставить его философии свою? В нашем “Ганнибале” будет целых три концовки — в зависимости от того, как вы ответите на последний вопрос.

.EXE: А есть ли в планах Arxel Tribe какие-то проекты по книжным или киноверсиям “Молчания ягнят” или (нашего любимого) “Красного дракона”?

С.К.: Если вы говорите о сиквелах вообще, то это зависит исключительно от коммерческого успеха Hannibal. Уж конечно, нам хотелось бы еще поработать с такой могучей лицензией — в том или ином направлении. Хотя, вообще говоря, Arxel Tribe и без нее переполняют всякие странные идеи и сомнительные желания.

Ф.Ж.: Точно, у нас уже есть идеи для сиквела Hannibal. Но очевидно, что придется дождаться реакции на выход игры, прежде чем всерьез раздумывать о продолжении наших сессий терапии с доктором Лектером... Заслуживаем ли мы чести рассказать еще одну историю о Ганнибале? Возможность, конечно, редкая. Но мы еще не уверены... Сейчас мы запускаем совершенно новый “секретный проект” (без всякой лицензии). Ужасно политически некорректный! Ужасно быстрый и свирепый! И — внимание! — с ПОЛОЖИТЕЛЬНЫМ выходцем из России в одной из ролей второго плана. Уверен, вам понравится.

.EXE: Ваши творческие приоритеты в работе над Hannibal: выстраивание собственного видения темы или же воплощение какой-то из уже существующих интерпретаций истории доктора Ганнибала Лектера?

С.К.: Прежде всего мы с маниакальным тщанием стремимся уважить героев Харриса, в целости и сохранности донести до аудитории их внутренние и внешние конфликты. А вообще мечтаем создать богатый и детализированный мир, в котором вы, помимо очень хорошей игры action-жанра, обнаружите все возможные признаки присутствия доктора Лектера. Рамки нашей интерпретации несколько раздвигаются, когда речь заходит об

Главный дизайнер "Ганнибала" Марк Бауман (Marc Baumann).

элементах чистого геймплея; в том же, что касается истории, локаций и персонажей, мы блюдем святую верность первоисточнику...

Ф.Ж.: ...Что вовсе не отменяет огромного количества сюрпризов Hannibal. Я уверен, что игроков никогда не посетит чувство, будто они пересматривают фильм или перечитывают роман.

.EXE: Кстати, а не связаны ли как-то этот проект и мелькнувший в "Фаусте" одноименный персонаж, укротитель диких животных? Хотите верьте, хотите нет, но мы сразу же после ознакомления с Ганнибалом из "Фауста" дружно воскликнули: "Им следовало бы сделать игру по Харрису!". Жутковатое совпадение.

С.К.: Любопытно, любопытно. Ганнибал из "Фауста", разумеется, не имеет ничего общего с Лектером. Мы просто подобрали ладно звучащее имя для мачо, промышляющего укрощением тигров. Но вот что интересно: одним из самых явных прототипов нашего доктора является, конечно же, если не Фауст, то сам коварный искуситель Мефистофель! С Hannibal мы во многом возвращаемся к художественной форме "Фауста": Кларисса Старлинг стоит у той же самой развилки Добра и Зла, Постижения и Искушения. Так что референции возникают и впрямь жутковатые.

.EXE: Как распределены роли в творческой команде, работающей над Hannibal?

С.К.: Ведущий сценарист — Филипп, и, думаю, он не нуждается в посторонней помощи. Даже... гм... моей. Главный дизайнер игры — Марк Бауман (Marc Baumann), сейчас он в отпуске. А за спиной Марка, конечно же, целый экипаж...

Ф.Ж.: Как вы, наверное, знаете, Arxel Tribe — французская компания со словенскими корнями. Упомянутый экипаж наполовину состоит из французов, наполовину — из выходцев из Словении. Марк — коренной француз с огромным опытом работы в индустрии. Он полон креативной энергии и обладает уникальным талантом "заныривания" в любой выдуманный мир, будь то научная фантастика или историческое приключение. Бауман одержим идеей непрерывного повышения качества игрового дизайна и графики вообще; он всегда принимает сторону игроков в наших внутренних спорах и никогда не согласится на легкий выход из трудного положения. В команде он не только порождает дизайнерские идеи, но и собственноручно воплощает большинство из них в жизнь. Вряд ли Hannibal был бы вообще возможен без него. Остальные ребята — бывалые ветераны Arxel Tribe, постигшие неведомые мне глубины программирования, дизайна уровней и трехмерного моделирования.

.EXE: Все это прекрасно, но почему игра по интеллектуальному роману не является чистопородным квестом? Связано ли появление трехмерного движка и общее настроение скорее триллера, нежели детектива, со, скажем, выпуском Hannibal на консолях?

С.К.: С самого начала мы хотели сотворить именно триллер и экшен. Думается, из всех КИ-жанров FPS предоставляет самый выгодный фундамент для выстраивания напряжения и страха. Современные движки без проблем справляются со всеми необходимыми деталями и спецэффектами. К тому же мы решили вволю позабавиться с видом (и восприятием вообще) от первого лица, щедро воссоздавая галлюцинации, слуховые и умственные расстройства, что Кларисса переживает под действием сильнейшего стресса.

Ф.Ж.: Да, когда мы наконец взяли Клариссу Старлинг на главную роль, все окончательно встало на свои места. Из книг и фильмов следует, что это профессиональный, опытный и хладнокровный стрелок, настоящий герой шутера. А в обоих "Ганнибалах" столько потенциальных врагов! Бандиты Драмго, прислужники Верджера, цыгане Пацци. Получается кристально чистый адреналиновый шутер со сложным сюжетом, удивительными характерами и мгновениями почти непереносимого напряжения... Все это звучит несколько по-новому, не правда ли?

.EXE: Доктор Лектер кочует от одного голливудского киномонстра к другому, да и брэнд в связи со скорым выходом "Красного дракона" должен набрать бешеную популярность... Конкуренты из смежных искусств не досаждают? из-за лицензии драк не было?

С.К.: Никаких проблем. Брэнд, по моему глубокому убеждению, — это то, что вы из него делаете. Наш Лектер — икона, персонифицированный кошмар. Он впрыскивает в ваше сознание равные дозы отвращения и восхищения, он стал пугалом нового тысячелетия. Ближе всех к нему в викторианский период был граф Дракула...

Возвращаясь к лицензии и конкурентам: если честно, все вокруг считают прожект игры о докторе Лектере абсолютно несбыточным. Но мы как раз привыкли к такого рода вызовам: все поголовно говорили нам, что квест по Вагнеру ("по Вагнеру!") невозможен, а между тем Ring стал единственным настоящим бестселлером Arxel Tribe. Так-то.

.EXE: И что же за чудо-движок использует Hannibal? Увидим ли мы его в других играх Arxel Tribe? Предполагает ли сей инструмент какие-то особо изысканные графические находки?

С.К.: Мы работаем с новым поколением движка Monolith по имени Lithtech "Я украшу No One Lives Forever 2" Jupiter. Фантастический инструмент. Что бы ни говорила зловредная пресса о его предшественниках. Мы, конечно, постараемся запустить еще кое-какие игры на Jupiter, но это совсем другая история. Hannibal... Здесь мы педалируем две вещи. Первое: фактор стресса. Стресс оказывает влияние на восприятие игроком окружающего мира. По ходу особо интенсивных моментов игры герой будет страдать от... нарушений зрения (необычный угол зрения, размазанность картинки, ее перманентное дрожание) и слуха (эхо далеких шагов так искажено, что кажется, будто кто-то крадется следом) или даже настоящих галлюцинаций (в вашей голове поселится Ганнибал Лектер собственной персоной и начнет вести задушевные беседы).

И второй момент: искусственный интеллект. Каждый NPC наделен определенной силой воли, которая и формирует его поведение, реакцию на внешние раздражители и т.п.

Ф.Ж.: Кстати, с мощным интеллектом связано и другое нововведение: мы всячески поощряем производимые мадам Клариссой аресты и стрельбу по конечностям. Естественно, локализация каждого пулевого отверстия физической моделью Hannibal неминуема.

А еще законы физики: расстояния максимального видения и слышания сыграют важную роль на тех уровнях

игры, преодоление которых связано со скрытностью и строжайшей тайной. А еще у меня есть что добавить по поводу фактора стресса: на самом высоком стрессовом уровне Клариссу ждет нечто большее, чем просто помутнение картинки и диковатое музыкальное сопровождение. Скажем, лица всех встреченных персонажей вдруг станут лицами ее врагов... Да, да, это начальная стадия паранойи! Но, как говорится, даже у законченных параноиков найдутся настоящие враги.

.EXE: Филипп, а что слышно об ограничениях, накладываемых трехмерной природой Hannibal и движком Jupiter (мы отчего-то — наверное, из зловредности — заранее его недолюбливаем) на сценарий? И вообще — трудно ли работать над игровой версией книжного сюжета, уже переделывавшегося для большого экрана?

Ф.Ж.: Такой короткий вопрос... но развернутый ответ на него занял бы страниц десять убористого текста. Скажу только, что работа над сценарием Hannibal была и абсолютным удовольствием, и изнурительным кошмаром. Удовольствием — потому что Харрис создал характеры и ситуации, близкие к совершенству. Такие оригинальные и такие архетипические... Кошмаром — потому что Ганнибал Лектер и Кларисса Старлинг стали неотъемлемой частью современного маскульта и известны каждой собаке по всему миру. Непросто выдавить первую реплику для Лектера или вторую для Клариссы, подозревая, что очень скоро твои слова будут яростно обсуждать сотни тысяч людей от Канады до Австралии! Тем не менее измышление этих самых реплик — уникальный опыт, стоящий каждой из тех бессонных ночей, что я корпел над страницами сценария и бился о психологический писательский барьер.

Что касается трудностей, связанных с игровым движком (зря вы так про него), я бы сказал, что технические возможности Jupiter в конечном итоге решили куда больше игровых и сюжетных проблем, чем первоначально создавали. Наша сюжетная линия основана на классическом процессе инициации воина, принятом во многих культурах. В романе Лектер как-то пишет Клариссе, что она — воин, и эта строчка многое решила для меня. При адаптации "Ганнибала" я предпочитаю иметь дело с боевым Jupiter'ом, нежели со статичным плоским движком "Пророка и убийцы", пригодным только для создания чистых квестов: выбор возможных событий у Jupiter куда шире, а эмоциональный потенциал абсолютно тот же.

.EXE: Какова же все-таки жанровая принадлежность Hannibal? Как бы вы сами максимально точно ее охарактеризовали? И как быть с умными головоломками?

С.К.: Лично я называю Hannibal FPA, first person adventure. Это значит, что наше творение по большей части шутер, но с таким могучим сюжетом и тончайшей

психологической игрой, что вы проницаете его благоговейно, точно квест. Головоломок в классическом смысле не будет, их место займет тактика.
И еще раз повторю: поскольку каждый участник творческой группы влюблен в доктора Лектера, минимизация психологической (я бы даже сказал — метафизической! — **Ф.Ж.**) подкладки истории была абсолютно неприемлемой. Даже моменты чистого экшена у нас соединены смысловыми мостиками с образом жизни и манерами Лектера!
.EXE: Сначала Hitchcock: Final Cut, теперь Hannibal... Что это за повышенный интерес к кинопромышленности? Может, над роликами к вашей FPA будет работать настоящий голливудский режиссер?
С.К.: Мы просто были восхищены личностью Ганнибала Лектера, вот и все. Режиссеров приглашать не будем — предпочитаем, чтобы нашу игру хвалили за умный дизайн уровней, а вовсе не за красивые ролики...
.EXE: А вот еще вопросик, господа... Что вы можете рассказать о сценах каннибализма в Hannibal? Они достигнут уровня натурализма фильма или хотя бы квеста Mystery of the Druids? Не шокирует ли людоедство и душегубство непорочную аудиторию GameCube? Каков, так сказать, моральный климат первой в истории FPA?
С.К.: Черт, трудный, не женский какой-то вопрос, словно удар ниже пояса... О'кей, Hannibal, конечно же, игра сугубо взрослая. Кроме того, мы хотим, чтобы она была куда более страшной, чем большинство "игр ужасов", но при этом куда менее кровавой. Я верю, что литры крови и тонны мозгов не обязательны для создания жуткой атмосферы. Грамотное нагнетание напряжения и правдоподобие — вот основы подлинного страха. В Hannibal, безусловно, будут кое-какие неописуемые сцены, очень пугающие и неожиданные. Но мы вовсе не собираемся эксплуатировать их натуралистичность. Мы просто хотим, чтобы вам стало страшно, а для этого не обязательно обилие красного. Думаю, игра в итоге окажется куда менее жестокой, нежели тот же Resident Evil на том же "непорочном" GameCube.
Самая беспокоящая часть Hannibal — диалоги и некоторые сюжетные ситуации. К примеру: предпочтет ли Кларисса спасти некоторых своих противников или же проигнорирует их мольбы о помощи и тем самым сотрет все различия между собой и доктором Лектером?..
.EXE: Если не касаться деталей: длинная ли будет игра? Участвуют ли все персонажи из книги? Побываем ли мы в благословенной Флоренции? Добавлено ли вами что-то от себя к историям Томаса Харриса?
С.К.: Подразумеваемая длительность Hannibal — что-то около 30 часов, в течение которых вам посчастливится повстречать Джона Бригхэма (вы будете работать с ним в одной команде! — **Ф.Ж.**), Ивельду Драмго (эпическое противостояние в ее штабе! — **Ф.Ж.**), Буффало Билла (о да, Кларисса позвонит в дверь его дома и, да, спустится в его подвал в поисках мисс Мартин! — **Ф.Ж.**), Вилли Грэхэма (буквально только что располосованного ножом для разрезания линолеума! — **Ф.Ж.**), Фрэнсиса Доллархайда, Джека Кроуфорда, Поля Крендлера ("bon appetit!" — **Ф.Ж.**), Барни Кларка (в очень уязвимом положении! — **Ф.Ж.**), офицеров Бойля и Патрика, Мейсона Верджера, Ринальдо Пацци (в его квартире в вашей любимой Флоренции! — **Ф.Ж.**) и многих других героев Харриса. Не забыты и Фредерика Биммель, и Чилтон, и сенатор Мартин...
Вы побываете во всех декорациях фильма, но это только начало. Разумеется, мы присочинили кое-какие экшен-элементы (скажем, гангстеры Драмго однажды решат отомстить за смерть своей атаманши) и поменяли местами отдельные сюжетные элементы, дабы адаптировать "Ганнибала" к нарративным нуждам боевой компьютерной игры.
Да, вот еще что: нам очень понравилось работать над Верджером. Не правда ли, Филипп? (О да! После Лектера Верджер будет самым очаровательным персонажем игры. Должен признаться, это мой фаворит. Настоящий злодей из комиксов. В нем нечего спасать. У него нечему учиться. Никакой двойственности: зло ради зла. Его уродство и паралич удаляют Верджера из рядов человеческих, в то время как богатство Мейсона, его связи в Департаменте юстиции и Конгрессе позволяют ему манипулировать кем угодно и как угодно... — **Ф.Ж.**) Наша версия Мейсона куда мрачнее, чем та, что была показана в кино. С нетерпением жду, что вы изречете, когда окажетесь у него в гостях...
Ф.Ж.: Кроме того, могу порекомендовать вам дом семьи, вырезанной Красным Драконом; особняк Лектера, в котором он жил и работал в бытность свою преуспевающим психиатром; ферму Верджера; флорентийское палаццо Капонни во всем великолепии; заброшенный родовой замок семьи Лектера; спальню Джека Кроуфорда (с его теплым отцовским присутствием...). Да, и не забудьте поглядеть хоть одним глазом на трагикомические встречи между парализованным Верджером и детишками-сиротами. Надеюсь, вы любите черный юмор.
.EXE: Но нашим протагонистом на протяжении всей истории будет спецагент Кларисса Старлинг, так?
С.К.: Да, только она. Но ведь Кларисса — крайне сложный персонаж в крайне сложной ситуации. Чего еще желать?
.EXE: Чего желать? Мы всегда мечтали увидеть Клариссу и Грэхэма, работающих бок о бок...
Ф.Ж.: Если честно, в первой редакции сценария я отдал Вилли Грэхэму очень мрачную роль. Признаюсь, я слегка поэксплуатировал его физические увечья, полученные в схватке с Красным Драконом. Но это был отчаявшийся, готовый на все герой, который, наверное, шокировал бы поклонников Харриса. В окончательном варианте Кларисса встречает Грэхэма при очень специфических обстоятельствах, о которых я пока не буду распространяться. Вот когда игра выйдет, я с удовольствием о них порассуждаю. Особенно с вами.
Между прочим, я все еще мечтаю о чем-то вроде "секретной зоны Грэхэма", открывающейся в Hannibal читкодами... Не думаю, что у нас хватит на это времени, но кто знает...
Джек Кроуфорд, конечно же, заменяет Клариссе отца. Он — главный моральный ориентир для Старлинг, полюс спокойствия и уверенности. Кроуфорд — последний рыцарь (в игре я специально использую староанглийское обозначение "чайлд", столь похожее на современное слово "child") в мире тотальной коррупции, где доблесть и честь не имеют больше никакого значения. Джек начинает путь боевой инициации Клариссы; заканчивает же его, понятно, Лектер.
.EXE: Вы рассказали бездну интересных вещей, но мы все еще теряемся в догадках касательно геймплея Hannibal. Не могли бы вы привести типичный его пример?
С.К.: Ну хорошо... Допустим, вам представится возможность заставить умолкнуть ягнят, разобраться в отношениях Клариссы и Кроуфорда, найти и прослушать все пленки, что доктор Чилтен записал, пока Лектер

пребывал в балтиморской лечебнице (в том числе и ту, на которой доктор убеждает Миггса проглотить собственный язык! — **Ф.Ж.**)... Как вам такие примеры?

.EXE: Отличные примерчики. Итак, насколько мы поняли, Hannibal интегрирует в себе всю трилогию Томаса Харриса... Как это возможно, учитывая временные разрывы между книгами и повышенную смертность харрисоновских персонажей? Каким образом мы сумеем встретить в одной игре и Доллархайда, и Верджера? Гм... через флэшбэки Клариссы? Но ведь ее еще не было в "Красном драконе"?..

Ф.Ж.: Вы правы, Hannibal — своего рода эссенция трилогии, хотя основной сюжет и построен на последнем опусе. Доллархайд, Грэхэм или Гамб прочно вошли в мифологию Харриса и пользуются примерно равной популярностью среди его фэнов. Было бы непростительно не показать кого-то из них в игре. Но вот как именно нам удалось этого добиться, мы пока не скажем. Маленькая производственная тайна, ага?

.EXE: Кто будет озвучивать доктора Лектера? Не приглашен ли, скажем, сам Томас Харрис, прославившийся своей работой над звуковой версией книги, на роль закадрового рассказчика?

С.К.: Голос уже записан, и, думаю, вы не будете разочарованы, хотя это и не Харрис, и не сэр Энтони Хопкинс.

.EXE: Оригинальный "Ганнибал" просто переполнен разнообразными сведениями из области медицины, истории, зоологии, средневековой литературы, живописи, истории Флоренции, языковедения, классической музыки и виноделия... Вы проводили какие-то углубленные исследования в связи с работой над игрой? Ведь некоторые квесты вашей компании (в частности, дилогия "Пророк и убийца") уже прославились подобными изысками!

Ф.Ж.: Спасибо за теплые слова в адрес "Пророка". В Hannibal найдется место полному кругу интересов доктора Лектера. Мы надеемся, что сам Томас Харрис по достоинству оценит содержимое книжных полок в комнатах нашей FPA...

.EXE: Когда ждать релиза Hannibal? Кто будет публиковать его в России?

С.К.: Думаю, игра ляжет на магазинные полки уже в следующем марте. Насчет русского дистрибьютора мы пока в полном тумане. Рекомендации?..

.EXE: Обязательно будут... попозже. И последнее. Будет ли к игре Hannibal прилагаться кулинарная книга?

С.К.: Отличная идея! Пиши, Филипп...

Интервью вела **Маша АРИМАНОВА**
(при участии Михаила "Толстого" Кабанова).

DOOM III
www.idsoftware.com

Дата выхода	2003 год
Разработчик	
id Software	www.idsoftware.com
Издатель	
Activision	www.activision.com

Самая ожидаемая игра всех времен и народов. Правда, энтузиазм зримо слабеет по мере приближения к релизу.

ОСОБЕННОСТИ

Сильная ориентация на одиночную игру, ультрареалистичное освещение, неспособное, увы, скрыть жутковато подобранные "пластиковые" текстуры... Короче говоря, реализация детских кошмаров Джонни Кармака.

ПУЛЯ "ДУМ-ДУМ-ДУМ"

Кажется, у них получается...

Господин ПЭЖЭ

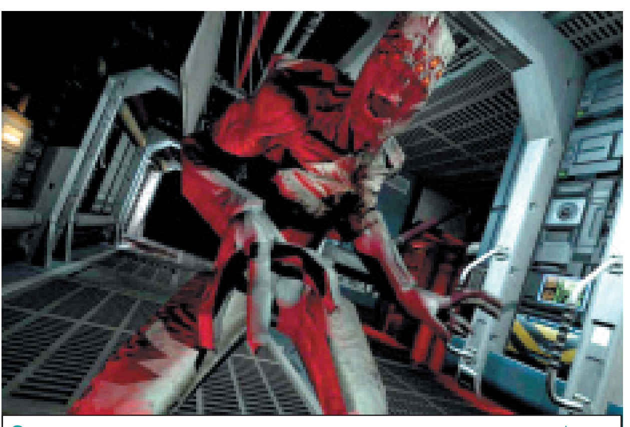
В предместьях Калькутты есть местечко Дум-Дум, где в свое время изготавливали страшное оружие: одноименные пули. Их неполная или надпиленная оболочка легко разворачивалась или сплющивалась в человеческом теле, причиняя несчастной жертве жуткие увечья.

"Дум" (DOOM) и так немало изуродовал нашу неокрепшую психику; "Дум-Дум" (DOOM II) был вполне сравним по наносимым повреждениям с вышеупомянутой пулей; а сейчас мы живем в осторожном ожидании того незабываемого ощущения, которое произведет надпиленная оболочка "Дум-Дум-Дума" (DOOM III) в момент ее разворачивания и сплющивания в наших мозгах.

В конце августа истомившиеся после презентации на E3 и последовавшего за ней долгого молчания жертвы прошлых модификаций пуль от id Software получили очередную дозу информации. И какую! На QuakeCon перед ними выступили практически все id'овцы, включая лично Кармака, рассказав почти обо всем — от самой игры до состояния индустрии КИ.

Первым прорицал Тим Уиллитс (Tim Willits), главный дизайнер DOOM III. Он не стал марать руки о заранее записанное демо, а просто сел и поиграл в игру прилюдно. И, знаете, у него получилось. Толстомясый зомби честно бегал, отбрасывал роскошные тени, дырявился (да, да, честные дырки!) из пистолета... А когда бедный монстрик свалился на пол, садист Тим вскочил ему на брюхо и принялся топтать несчастного сапожищами. Очнувшийся зомби попытался встать, но мощный физический движок, обнаружив Тима сверху, ему этого не позволил, и максимум, что у горемычного получалось, — суетливое дерганье на полу.

После этого было продемонстрировано освещение "вживую". Да, да, каждый источник строго динамический, от каждого — настоящие тени, каждый можно отстрелить, погрузив части уровней в темноту, или, четко попав в трос, на котором он подвешен, раскачать, любуясь мельтешением "честных" теней. Из последовавших вопросов-ответов, впрочем, выяснилось, что монстрам темнота только поможет — они отлично видят и без света. Зато человеку свет, честно пробивающийся сквозь полосатую текстуру (помните тот самый фильм, который был когда-то на нашем CD?), способен доставить немало неудобств. Зато как выглядит...



Страха этот красавец у меня почему-то не вызывает. А вот тень, которую его клешня отбрасывает на его же бедро...

Далее настала очередь лезть на подиум красавцу-ревенанту — с ракетницами на плечах, все как встарь. Правда, когда эти самые ракеты начали летать, с дымовым следом и освещением, даже монструозная машинка, на которой демонстрировалась игра, начала притормаживать.

Затем еще раз перетерли о физике, тот же самый замученный жизнью зомби умер ради науки на лестнице и показал, что умеет укладывать свой труп на сложную поверхность реалистичным образом, не забывая говорить за это спасибо физическому движку, рассматривающему даже трупы как скелетные модели с весами отдельных частей. Само собой, более простые вещи, от коробок до абажуров, тоже полностью подчиняются физике, так что красота планируется по полной программе.

МЕЖДУМОРДИЕ

Ну а в финале своего выступления Тим рассказал о новой парадигме интерфейса. По сути ничего особенно нового не изобретено, в массе разных игр были компьютерные консоли, на которых игрок мог малость поработать. В DOOM III эти консоли не заполняют экран полностью при их активации, просто оружие исчезает с монитора, а вместо прицела появляется курсор мыши, которым, собственно, и предлагается манипулировать. Разработчики описывают происходящее при этом на экране с помощью подмножества обычного HTML, окошки можно будет перетаскивать мышью — короче, почти как на привычном рабочем столе Windows. Обещают, что это позволит усилить эффект погружения в игру.

800000 ПОЛИГОНОВ

Именно столько их изначально рисуют для одной модели по скетчам

Именно так выглядит современная вариация на тему старого доброго Pink Demon'а. Верится с трудом — разве это пасть, я вас спрашиваю?.. Зато какой свет через решетку…

Джона Скотта (John Scott). Фред Нильссон (Fred Nilsson), специалист по анимации, поведал, как эту модель затем упрощают, а исходную, красивую, используют с целью генерации текстур для бамп-мэппинга. При необходимости еще один набор таких текстур может быть нарисован вручную, чтобы придать полный реализм, например, лицам.

Само собой, дальше Нильссон изготавливает скелет, анимацию (как в кино — 24 ключевых кадра в секунду, полагаясь на программы для интерполяции гладких движений), и в итоге получается готовая модель. Вся анимация делается вручную, как нам всю дорогу и говорили.

Любопытно, что уже готовый уровень можно экспортировать в Maya целиком, где предстоит работа над анимацией отдельных его частей и сценарными событиями: скажем, монстры смогут очень красиво появляться, проламывая стены и пугая игрока до сердечного приступа…

Показали и редактирование уровней (все изменения видны сразу же, в самом редакторе, и они неотличимы от тех, что появятся затем в игре), и язык сценариев (очень похожий на Си), а в самом конце презентации поговорили о звуке, продемонстрировав столь же простой и наглядный, как и редактор геометрии, интерфейс для его установки на уровнях. Заодно пообещали, что DOOM III будет поддерживать Dolby 5.1.

И ПРИШЕЛ КАРМАК

И сказал он, что DOOM III — первая игра компании, где сначала был практически полностью закончен движок (Кармак работал над ним, пока остальная команда занималась Team Arena), а уж затем пошла работа над остальными составляющими игры. В итоге получилось заметно удобнее и продуктивнее, а возможности движка использованы полнее.

Несколько раз Кармак (John Carmack) повторил, что движок DOOM III основан на возможностях карт поколения GeForce, но не поддерживает никаких новых функций, доступных в самых свежих платах (к примеру, ATI Radeon 9700 Pro). Эти функции — скажем, модуль для обсчета пикселей с плавающей точкой и динамический доступ к текстурам общего вида — будут включены в следующий движок.

Кармак гордо заявил, что DOOM III, само собой, лучше всех обсчитывает динамический свет, но фоновое освещение не столь хорошо, поэтому для идеального

Люди. Ручной работы. Одних полигонов сколько ушло... Очки блестят, в глазах застыло безумие. Лепота.

отображения уровней вне помещений придется подождать еще немного (не пугайтесь, ждать ничего не надо — эти карты просто будут выглядеть чуть-чуть хуже, чем внутренние пространства)...

Любопытно, что даже Кармак уже устал от разнообразия архитектур видеокарт и необходимости их поголовной поддержки "вручную". Заметную часть своего выступления он посвятил декларированию назревшей необходимости в API высокого уровня, автоматически модифицирующего код высокого уровня для оптимального выполнения на любом железе. Скажем, инициатива от nvidia под названием Cg, посвященная языку, похожему на Си, но предназначенному для описания шейдеров, Кармаку представляется очень своевременной, а появление подобных же API от Microsoft и 3DLabs, а также новой версии OpenGL (все это уже запланировано) — шагом в правильную сторону. Поддерживая эти инициативы, Кармак пообещал, что в следующем его движке все шейдеры будут сделаны на API высокого уровня.

ДЖОННИ, НАРОД ХОЧЕТ ЗНАТЬ!

А затем последовала сессия вопросов и ответов. Выяснилось, что специальной универсальной реализации воды можно не ждать, консольная версия появится только для Xbox, причем без возможности модификации пользователями, Linux-версия будет, но только для карт от nvidia, а появление 64-разрядных процессоров не только не ускорит DOOM III, но может даже слегка замедлить.

Оружие до сих пор окончательно не определено. Ясно, что будут пистолет, шотган и т.п., но, скажем, пила еще не реализована, хотя и запланирована, а необходимость в игре рэйлгана до сих пор под вопросом. А вот про BFG можно сказать точно: будет. Также никаких альтернативных режимов стрельбы для оружия не запланировано.

Игра намечается средней длины. Не пять часов, конечно, но, как сказал лично Сам, "вероятно, купив игру, кто-нибудь сможет просидеть все выходные, не отрываясь, и пройти ее до конца".

САМОЕ ГЛАВНОЕ

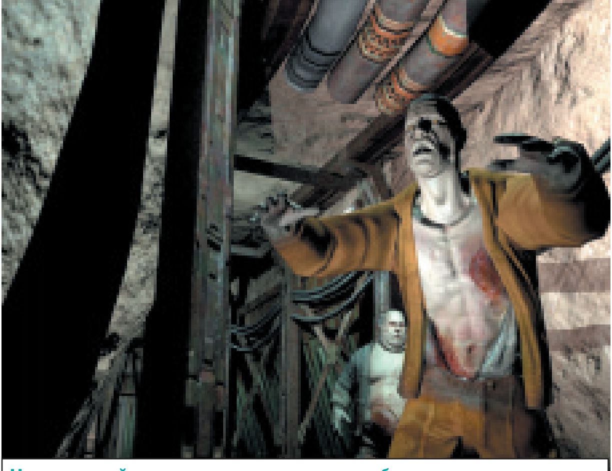
Ну а напоследок — две самые сладкие конфетки. Во-первых, уже точно известно, что DOOM III будет ориентирован преимущественно на одиночную игру. Кармак, оказывается, всю дорогу хотел другого DOOM'а, но технология не позволяла. А сейчас наконец-то его мечты будут воплощены, причем именно так, как ему виделось с пеленок. Будет страшно, реалистично и еще раз страшно. По мнению руководства id, сетевых шутеров сейчас и так избыток, а вот миллионы людей, которые обожают пугаться, сидя в своей комнате перед экраном, выключив весь свет, обойдены и несчастны. Именно для них и создается DOOM III.

И все же некая сетевая поддержка будет. В ответах на вопросы проскользнули очень странные слова: "It will be a peer to peer system". Если их понять как возврат от архитектуры "клиент-сервер" назад к DOOM'овской, идеальной для игры по локальной сети, то совершенно неясно, что будет с игрой через Интернет. А если это просто случайная оговорка, связанная, предположим, с отсутствием выделенных серверов, то можно не волноваться.

Сам Кармак слегка перепугал народ обещанием поддержки не более четырех игроков, но его коллеги впоследствии объяснили эту обмолвку усталостью и пообещали, что все будет хорошо, игроков будет столько, сколько надо, намекнули, что над сетевой игрой они вообще еще работать не начинали, но в ближайшем аддоне наверняка будет что-нибудь продвинутое на данную тему — например, нечто командное. А вот кооперативный режим отправляется лесом — это уже точно и навсегда. Жалко! Погонять монстриков вместе было бы весело...

А еще нам мягко намекнули, что монстров, как и в любой современной игре (кроме "Сэма", конечно), будет не слишком много, геймплей DOOM повторять им не хочется, это совсем новая игра со своими подходами к развлечению.

В качестве приза дочитавшим до этих слов остается сообщить все, что известно о дате релиза. Лично Кармак высказался так: "Мы надеемся не стать одной из тех компаний, которые показывают одну и ту же игру на E3 несколько лет подряд и никак не могут ее выпустить". Понимайте как хотите. А вот Уиллитс был чуть предметнее: "Определенно, игра выйдет в 2003 году. В конце или начале — понятия не имею. Никаких предположений относительно следующей E3 я делать не буду"...



Не вглядывайтесь в раны или лица этих зомби — можно получить душевную травму. Лучше посмотрите на ужасающие текстуры на стенах и трубах. О-хо-хо...

FPS

DEVASTATION
www.digitalo.com

Дата выхода	Осень-зима 2002 г.
Разработчик	
Digitalo	www.digitalo.com
Издатели	
Groove Games	www.groovegames.com
Arush Entertainment	www.arushgames.com

Командный киберпанк-шутер, с успехом сидящий сразу на двух стульях: одиночного и многопользовательского режимов.

ОСОБЕННОСТИ

Принципиальное отсутствие жестко заданных классов, продвинутая физическая модель (при участии Karma Engine), графический движок Unreal (под завязку нагружающий T&L-блок видеокарты), радиоуправляемая крыса-шпион-ползучая-бомба (впервые на экране!), около 40 видов оружия и тысяча слонов!

КРЫСБУРГЕР

Заветам киберпанка…

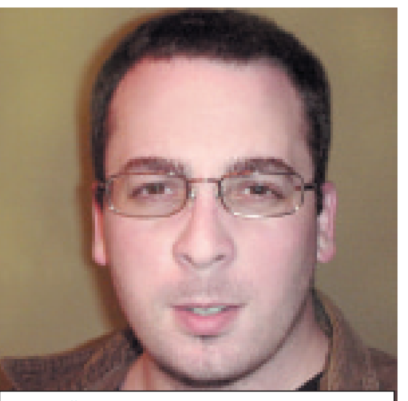
То, что журнал пишет о Devastation уже третий раз за неполный год, можно объяснить лишь удачным стечением обстоятельств… и нашей исключительной разборчивостью. Когда копаешься в сомнительно пахнущей куче "грядущих релизов" в надежде отыскать что-либо пристойное, запоминающиеся проекты вроде этого киберпанк-шутера от (по)читателей Гибсона со товарищи ценятся на вес золота.

Одним словом, о состоянии дел в Digitalo, корпящей над Devastaion, мы осведомлены более чем прилично. Знаем, что парни позаимствовали (на законных, разумеется, основаниях) движок Unreal, обвешали его собственными технологическими наработками, вознесли интеллект ботов на небывалую высоту, снабдили игру каким-никаким сюжетом и уже чуть ли не готовы спустить проект на воду, разбив о его борт ящик-другой шампанского.

Впрочем, с некоторыми вопросами из разряда "сколько полигонов на душу населения?" или "почем нынче хороший ИИ?" пришлось обратиться непосредственно к разработчикам. К барьеру был призван уже знакомый вам по E3-публикации **Вик ДЕ-ЛЕОН (Vic DeLeon)**, главпродюсер Devastation, исполняющий эту собачью работу уже более двух лет. И наш электронный визави сполна удовлетворил .EXE-любопытство, хотя, положа руку на сердце, о пресловутых "уникальных видах оружия" хотелось бы узнать чуть больше. Одними крысами сыт не будешь.

Game.EXE: Вик, вы изрядно удивили нас, заявив, что все-таки намерены снабдить командную "мочиловку" Devastation полноценным сюжетом. Или все-таки не совсем полноценным? Какая ему уготована роль? Как он будет подаваться: брифингами между миссиями, видеороликами, вставками на движке?..

Вик ДЕ-ЛЕОН: Разумеется, в дебри запутанных РПГ-историй мы забираться не намерены, однако и традиционного для шутерной сволочи "Ты — мужик с большой пушкой, пойди и убей кого-нибудь" мы не можем себе позволить. Повествование в Devastation затрагивает "корпоративное будущее", когда все высоколобые технологии сконцентрированы в руках самых могущественных людей планеты, а вы оказываетесь вовлеченными в некий быстро разрастающийся заговор. Разумеется, мы не собираемся педалировать в игре нашу доморощенную историю, но она наверняка не оставит вас равнодушным и заставит с головой погрузиться в сингл. Во всяком случае мы на это рассчитываем. Ну а чтобы не сильно отвлекать игрока от основного пиф-паф-действия, было решено остановиться на движковых action-вставках с видом от первого лица и непременным оружием в ваших руках. Начальная заставка и переходы между ключевыми игромоментами осенены классической широкоэкранностью, а между миссиями появляются брифинги и списки задач. Вот так примерно все и обстоит.


Главный продюсер Devastation Вик Де-Леон (Vic DeLeon).

.EXE: "Корпоративное будущее" суть киберпанк, не так ли? Вы так сильно увлечены этим безобразием? Гибсона (William Gibson) шпарите наизусть? Или, быть может, и впрямь считаете, что это наше будущее, сынок?

В.Д.: Гм… Тема модная — раз. Легко заметить, что рынком заправляют несколько отменных киберпанковских ролевых игр вроде Deus Ex, System Shock и Fallout. Согласны? Но нам по большому счету плевать на моду. Мы действительно с пеленок мечтали сделать стопроцентный киберпанковский шутер, ведь никто прежде даже не пытался дать этому жанру хороший шанс. Гибсон? Да, а еще Брюс Стерлинг (Bruce Sterling), Нил Стивенсон (Neal Stephenson) и многие другие литераторы, определившие лицо киберпанка. Будьте уверены, что мы подошли к вопросу более чем серьезно.

.EXE: К вопросу о серьезном подходе: какие усовершенствования, помимо интеллекта ботов, были внесены вашей командой в движок Unreal? И какой его модификацией вы пользуетесь? Глубокоуважаемый Марк Рейн совсем запутал нас в этом вопросе…

В.Д.: Мы работаем с самой свежей версией Unreal-мотора — той самой,

которую публика по привычке называет Unreal Warfare. За пару лет движок был очень серьезно модифицирован, и мне не остается ничего иного, как коротенько перечислить основные инновации. Итак, мы, считаю, неплохо потрудились над скелетной системой, и теперь по внешнему виду игрока можно с точностью до градуса сказать, куда он целится. Сама анимация стала гораздо плавней, что очень кстати — ведь мы здорово вложились в motion capture. Кроме того, была проделана немалая работа над спецэффектами (к примеру, с использованием частиц), в результате чего получились самые сногсшибательные взрывы и выстрелы, которые я когда-либо видел (это не выглядит бахвальством?). Наконец, стоит упомянуть физический движок от Mathengine, который мы дополнили кое-какими собственными разработками.

.EXE: Выходит, Devastation может похвастаться еще и неплохой физической моделью? И какого же уровня реализма при взаимодействии с окружающей средой нам стоит ожидать?

В.Д.: Несомненно, запредельного! Приготовьтесь увидеть тонны реалистичного мусора на улицах Devastation. Причем о статике можно забыть насовсем: неслабая интерактивность позволит вам часами развлекаться, просто пиная, толкая и перекатывая весь этот хлам. Можно запустить какую-нибудь дрянь прямо в лицо прохожему, можно толкнуть бочку так, чтобы она скатилась вниз по улице, а затем банально подорвать ее. Представьте: вы сооружаете баррикады, чтобы замедлить передвижение врагов, или разбрасываете по пути их следования пустые консервные банки и бутылки, дабы издалека услышать приближение неприятеля. Все это, как нам кажется, устанавливает в индустрии новый уровень интерактивности и позволяет вам гораздо быстрее вжиться в игру. Насколько я знаю, до нас никто такого в шутерах не делал. Физический движок, обеспечивающий столь высокий реализм, называется Karma Physics Engine. Мы, как я уже говорил, лицензировали его у компании Mathengine. Эти парни отлично поработали над физикой как объектов, так и игроков...

.EXE: Мы — само ожидание, Вик! Но давайте поговорим немного об оружии. Если мы ничего не путаем, вы озвучивали цифру "30" — именно столько видов оружия должно засветиться в Devastation. В каком соотношении будут находиться традиционные огнестрельные образцы и всяческие хитроумные штучки?

В.Д.: Не 30, нет, порядка 42 видов оружия, включая различные вариации, взрывчатку, некие особо смертоубийственные устройства и приборы наблюдения. Примерно половину мы скопировали с реально существующей "классики", а в остальном — нагло импровизировали. Конечно, очень долго пришлось заниматься балансом, чтобы все эти "пушки" не конфликтовали друг с другом и не тянули одеяло на себя. Кажется, получилось... нечто очень "бабахательное", с шикарными спецэффектами и проч. (впишите сами).

.EXE: А чем вы гордитесь больше всего? Крыса-шпион, разумеется, первый номер в нашем хит-параде, но есть ли еще что-нибудь этакое, не менее изощренное?

В.Д.: Конечно. Уникальность — наш конек. Но с "крысой" (Rat Drone) мало что способно сравниться. Мы, честно сказать, не можем на нее нарадоваться. Вы были на E3? Нет? Тогда не грех повториться: Rat Drone, которым вы управляете дистанционно, можно использовать как миниатюрную видеокамеру или же как ходячий заряд динамита. Этот "грызун" появился еще в первом дизайн-документе, но

с тех пор претерпел кое-какие изменения. С его помощью вы сможете проникать в такие места, куда нормальному человеку ни в жизнь не попасть: вы будете просачиваться сквозь завалы, дыры в стенах и т.д. Но настоящий потенциал этой штуковины раскроется только тому, кто научится с нею виртуозно управляться... А знаете, что самое смешное в этой "крысиной" истории? Несколько месяцев назад ученые из Массачусетского технологического института провели успешные испытания по дистанционному управлению живой крысой с помощью электронных сигналов!

.EXE: Вы упомянули о завалах и дырах в стенах... Скажите, какие виды пространств будут преобладать в Devastation: открытые или закрытые?

В.Д.: И те и другие. Без предпочтений. Однопользовательская часть Devastation вообще довольно разнообразна. Почти на каждой карте хватает как открытых пространств, так и тесных помещений. Большая часть перестрелок происходит на улицах, дорожки с которых, как и в реальной жизни, частенько ведут в парки, дворы... даже на крыши небоскребов!

.EXE: Сакраментальный вопрос, от правильного ответа на который зависит самочувствие наших читателей: сколько полигонов уходит на обычную игровую сцену? сколько просят персонажи?

В.Д.: Devastation — одна из первых игр, на аппаратном уровне поддерживающих T&L. Стало быть, полигонов хватит на всех. Большинство моделей игроков сделаны малополигональными, поскольку одновременно на экране могут отображаться десятки людей. В среднем на одну модель расходуется 2500 полигонов, но на каждый из них накладывается до четырех текстур высокого разрешения. А вот по части окружения Devastation обещает затмить все сущее: в среднестатистической сцене в поле зрения попадает от 30 до 40 тысяч полигонов. Не считая эффектов частиц и атмосферных помех. Каждая карта содержит около 130 тыс. полигонов (в этом тоже заслуга T&L). Надеюсь, читатели вашего журнала будут спать спокойно.

.EXE: Сколько классов и моделей персонажей (если это не одно и то же) вы планируете иметь в игре? Кажется, велись разговоры о двух десятках...

В.Д.: Есть две команды — по десять разных моделей с каждой стороны. Поскольку Devastation — игра с командами, но отнюдь не командная, то никаких настоящих классов по большому счету в мультиплейере не существует. Несмотря на то что все мы любим командные шутеры с классами, многопользовательский аспект Devastation хочется сделать чуть более гибким, тем более что игровой режим "Территории" не особо подходит для такого рода развлечений.

.EXE: Традиционный вопрос, который мы задаем всем разработчикам командных шутеров: вы играете в аналогичные продукты, выпущенные другими компаниями? Что вам ближе всего? Что может составить Devastation конкуренцию?..

В.Д.: Играем, не вопрос. Если только случается свободная минутка... Конкуренция, говорите?.. Этой осенью и зимой выйдет уйма хороших игр, народу будет из чего выбрать. Но мне почему-то кажется, что Devastation все же сумеет пробиться.

.EXE: А когда релиз, Вик? Будет ли публичное демо?

В.Д.: Сейчас наша основная цель — достижение статуса "беты". После чего наступит время демо-версии... Когда все будет готово, да.

Интервью вел **Михаил СУДАКОВ** (при участии Михаила "Толстого" Кабанова).

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

индекс

Адрес

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЙ ПРИЗ лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — ноябрьском (#11'2002) — номере журнала.

TFT–МОНИТОР SYSCOM MSC–511	TFT–МОНИТОР PHILIPS 150S 3F	TFT–МОНИТОР NEC MULTISYNC 1550VM	SOUND BLASTER AUDIGY PLATINUM EX
Б.Л. Мищенко, г. С.-Петербург	А.В. Ландсберг, г. Пермь	В.А. Нестеров, г. Вологда	Ю.Г. Плеухов, г. Петрозаводск

Мониторы предоставлены компанией DVM Group
Адрес: Москва, ул. Орджоникидзе, 10
Тел.: (095) 777-1044, Интернет: www.dvm.ru

Монитор предоставлен компанией "ЛАНК"
Интернет: www.lanck.ru, тел.: (095) 286-0270

Комплект предоставлен Восточно-европейским представительством Creative Labs
Интернет: www.creative.com

ИГРА HOVER ACE	ИГРА "ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ"	ИГРА "ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ II"	ИГРА "ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV"
DVD-БОКС	DVD-БОКС	DVD-БОКС	DVD-БОКС
• С.А. Леонов, г. Владимир • И.В. Капустин, г. Петропавловск-Камчатский • А.Н. Демидов, г. Ярославль • С. Верещагин, г. Москва • А.И. Духанин, г. Хабаровск	• Э.И. Томасов, г. Псков • Д.В. Поликовский, г. Калининград • А.А. Ерофеев, г. Королев • Л.П. Антипова, г. Красноярск • Г.М. Бочаров, г. Чехов	• А.И. Никитин, г. Волжский Волгоградской обл. • А.В. Крысенков, г. Владимир • Д.А. Мальцев, г. Ульяновск • М.А. Калачев, г. Челябинск • Н.И. Объектов, г. Волгоград	• Ю.В. Ташкина, г. Екатеринбург • П.В. Иванов, г. Коломна • В.А. Железов, г. Москва • М.В. Кострома, г. Петрозаводск • С.В. Воронков, г. Серпухов

ПРИЗЫ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ "РУССОБИТ-М". WWW.RUSSOBIT-M.RU

◀ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

Как сделать собственную выставку

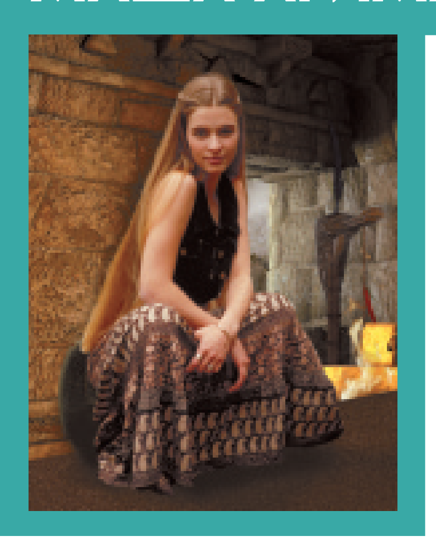
Цифровая фотография HP.

Если жизнь может
быть такой легкой
... почему бы этим не
воспользоваться?

Ваш талант фотографа оценят все! Удивительные возможности принтера HP Deskjet 5550 – специальный режим печати с разрешением до 4800 т/д и возможность 6-цветной печати с высокоточной технологией HP PhotoREt IV – подарят Вам настоящее качество печати. Особенно если Вы используете специальную фотобумагу HP. Заметьте: скорость печати – до 12 страниц в минуту!

Чтобы получить дополнительную информацию, позвоните в Центр информационной поддержки: (095) 797-3-797 или посетите наш сайт www.hp.ru

МАША АРИМАНОВА



РЕСТАВРАТОРЫ

ОБЩЕСТВО МЕРТВЫХ ДЕВЕЛОПЕРОВ

Бульвар Османа — улица длинная и скучная, но, пожалуй, самая благопристойная в Париже. Здесь много жилых домов — и репутация их обитателей безупречна, две церкви, музей и, что вполне уместно, офисы разнообразных благотворительных организаций. Под номером 136-бис, к примеру, располагается тихая компания с незапоминающимся именем Tierra Entertainment (www.qknowledge.net/royalquest)...

Воспользуйтесь любимым браузером, чтобы увидеть самый обычный фирменный логотип. На сайте вас встретят слегка настороженно, но быстро сообразят, что вы — посетитель серьезный, и станут любезны, услужливы. Цели нашей компании? Наша цель, мадам, сохранить идеалы Золотой Эры квестов. Нет-нет, мы вне коммерции. На какие средства существуем? На посильные взносы членов и других частных лиц, разделяющих наши взгляды. Ах, одна из самых ваших любимых игр — ролевой квест, причем из ранних? Конечно, поищем, мадам. Как его имя? Эй, Жюль!

Другой служащий, Жюль, подойдет к картотеке и через несколько минут сообщит: последний экземпляр Quest for Glory II официально продан через аукцион 21 октября 1995 года. Весьма сожалеем, мадам. Чем еще можем быть полезны? Тогда возьмите пресс-релизы — здесь сведения о нашей организации...

А вот внеочередная встреча членов правления Tierra Entertainment: часов с пяти в дом 136-бис съезжаются делового вида мужчины и женщины. Первая тройка прибывших известна только под номерами, да и те, секретности ради, каждый месяц, в полночь первого числа, изменяются на две единицы, по кругу. Трое смотрят живо, жестко, хищно — так выглядывают добычу волк, ястреб и профессиональный разработчик... По-другому глядят лишь двое композиторов — Том (Tom Lewandowski) и Диана (Dianne Lewandowski) Левандовски и сценарист-любитель Кэдбури Вуки (Cadbury Wookie). В списке Tierra значится еще один писатель, но он настолько известен, что попросту избегает появляться на деловых встречах и не имеет даже личного номера.

Все семеро владеют тончайшими приемами программирования, околокомпьютерного изобразительного искусства, построения головоломок и, кроме того, умеют молчать. И каждый безупречно предан своему делу: в списке обожаемых КИ присутствуют ведущие работы Вильямс, Дженсен, Лоуи, Мэрфи и Кроу — при кристально чистом девелоперском досье в базе данных Moby Games (www.mobygames.com) и среди зарегистрированных национальных разработчиков. Уже за одно это (давний энтузиаст квестовой индустрии — и чист!) можно принимать в Общество Анонимных Девелоперов (Anonymous Games Developers).

Так выглядела бы обложка DVD-версии King's Quest 1 от Tierra Entertainment.

КОРОЛИ И КАПУСТА

Простите мне, пожалуйста, очень долгое воссоздание серьезности момента. Между прочим, никаких данных, документально подтверждающих парижское базирование ОАД, у меня нет. Среди Очень Осведомленных Лиц бытует мнение, что в Общество входят не только европейцы, но и американцы с австралийцами. Известно число ведущих работников — а вот их имена и географические координаты анонимны. Но загадочное ОАД очень даже существует и вовсю раздает интервью, пользуясь электронными средствами связи. В пространной беседе с сайтом Just Adventure (www.justadventure.com) Разработчик #1 размышляла об изящных искусствах и вегетарианстве в Северной Америке, Разработчик #2 отрекомендовался довольно известным в Австралии телевизионным актером, а Разработчик #3 хвалился, будто только что с отличием окончил парижский колледж. Довольно яркие личности.

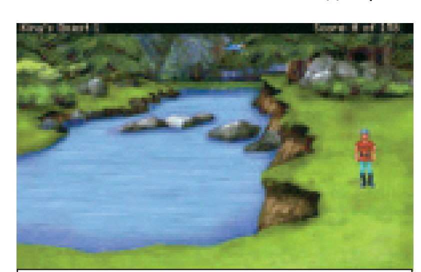
Существование ОАД во всеуслышание признали Джош "Лучший друг фэнов SQ" Мендель (Josh Mandel) (но об этом чуть ниже) и Роберта "Я знала, чем все это кончится" Вильямс (Roberta Williams). "Эти ребята — что-то вроде аппарата искус-

Так называемая VGA-версия Quest for the Crown от Sierra и SCI. На мой взгляд, не тянет даже на EGA…

ственного дыхания, подключенного к моей серии Kinq's Quest, — заявила г-жа Вильямс. — Они поддерживают огонек жизни в пустом и холодном мире мертвых адвенчур". Потому что, видите ли, еще одним доказательством существования ОАД является вышедший в августе прошлого года роскошный VGA-ремейк King's Quest: Quest for the Crown (первой, если вы забыли, графической адвенчуры на свете. Которую вы найдете на нашем диске). И это, судя по всему, только начало.

Я бы несколько расширила метафору Вильямс. На данный момент серия KQ страшно напоминает мертвого самурая: отсеченная голова давным-давно валяется в грязи неподалеку, а тело все еще норовит совершить одно решительное действие. Ремейк King's Quest II увидит свет в начале осени 2002 года (к каковому событию и приурочено рождение сего материала). Огромное количество красок и анимированных персонажей, голосовой пакет с весьма необычным подбором актеров, включая истинного сэра Грэхэма, масса скрытых отсылок к другим играм Sierra, которые вы вряд ли обнаружите в Romancing the Throne за 1985 год. Между прочим, новая версия выйдет под более созвучным современности названием Romancing the Stones…

Вряд ли стоит употреблять по отношению к маленьким шедеврам ОАД грубое слово "ремейк". Скорее это кропотливые, бережные и уважительные реставрации легендарных квестовых полотен. Откопайте где-нибудь многоцветную переделку Quest for the Crown, выпущенную в 1990-м самой Sierra, — вот вам настоящий ремейк, ухитряющийся каким-то загадочным образом казаться бледнее и глупее подлинника. ОАД же (или, если угодно, Tierra Entertainment) всего за год провело титаническую графическую работу. Эти красивейшие бэкграунды (сочные репродукции оригинальных декораций), эти любовно подретушированные герои и героини… Да королевство Дэвентри не выглядело так прекрасно со времен предпоследнего (плоского, SVGA) выпуска из линейки King's Quest! А атмосфера первого рисованного квеста на Земле — шрифты, звуковые эффекты, сказки — воссоздана с тщательностью многомиллионной исторической кинодрамы о происхождении человека. Анонимные Девелоперы дорожат и духом, и буквой полумифической адвенчуры Вильямс, потому теплые отзывы последней вполне понятны.



А вот вариант от ОАД. Чувствуете, как говорится, мощь атома? Следует отметить, что впервые сопоставление экранов было проведено Just Adventure еще в прошлом году. И тоже очень не в пользу SCI.

Да что там, сам Мендель не побрезговал презентовать ОАД свой голосище короля Грэхэма! Как вы, конечно же, знаете, именно устами Джоша король впервые заговорил — в King's Quest V. Ну и профессиональным советом тов. Мендель тоже с ОАД поделился, ибо кто, после Вильямс, может знать мир KQ лучше, чем король Грэхэм? В титрах нового Quest for the Crown содержится вот такущая теплая благодарность в его адрес.

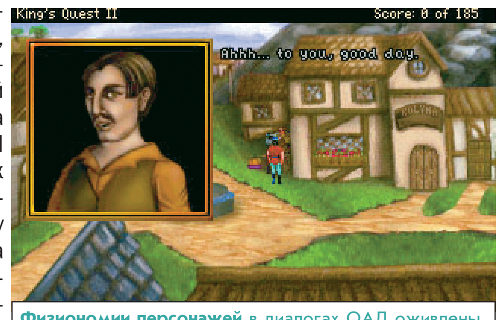
ЧУТЬ ДАЛЬШЕ В ЛЕС

Самое любопытное, что на идею реставрации лучших адвенчур прошлого ОАД наткнулось практически случайно, в процессе разработки гнуснейшей пародии на KQ с неприличным названием. Кто-то из Общества решил, что, прежде чем приступать к созиданию самостоятельной игры, лучше набить руку на чем-то хорошо знакомом. И вот результат. А ведь пути к могилам сотен подобных любительских проектов (между прочим, на вопросы о том, а не стыдно ли ему, профессионалу, водиться с доморощенными переложениями Space и King's Quest, Мендель всегда отвечал, что первая компьютерная игра в мире была очень даже любительской!) вымощены самыми благими намерениями… Есть о чем призадуматься.

Неплохой постер из будущего. KQ2, here I come.

В планах ОАД — ремейк KQ II, ремейки Quest for Glory и Quest for Glory II, некий "совершенно секретный проект", где анонимно даже название, и только затем — полноценные коммерческие квесты… Если немного повезет, мы так никогда и не дождемся от них задуманной в духе South Park пародии (того самого Royal Quest: Retrieving Lost <censored>, при одном упоминании которого Вильямс зеленеет).

Сама нынешняя Sierra, что характерно, подрывные акции Общества Анонимных Девелоперов полностью игнорирует: никаких проблем с авторскими правами у ОАД пока не возникало. А если (как не устают уверять многочисленные доброжелатели на форумах Tierra Entertainment) таковые и появятся — существует отработанный поколениями одержимых жаждой творчества фэнов способ замены первых букв в именах героев и названиях стран. Впрочем, в самом крайнем случае и их можно будет сделать анонимными.



Физиономии персонажей в диалогах ОАД оживлены. Шок!

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

ЭМУЛЯТОР МОЛОДОСТИ

СРЕДСТВО ОТ МОРЩИН

Старая добрая игроклассика, куда мы без тебя? О чем еще может вспомнить седой как лунь компьютерщик? О буднях за клавиатурой? О препирательствах с начальством по поводу закупки новых дискет? Нет, не то. Даже истории о коллегах-чайниках не могут конкурировать с бурным ретроспективным обсуждением какого-нибудь первобытнообщинного игрохита. Да, мол, были игры в наше время... и далее по тексту.

Ведь какие были игры! Великолепнейшие творения, они ураганной силой вжимали нас/вас/их в любимое кресло перед монитором, топили в океанической глубине своего игропроцесса, заставляли забыть все дела, родных и близких и являлись причинами многочисленных недосыпов, опозданий и просто хорошего настроения. Feel the power: круги от некогда брошенных камней до сих пор приятно волнуют память, а разработчики всех мастей сноровисто зашибают на этом зеленую деньгу необъятной длины. Ремейки штампуют, переиздания печатают, трибьюты сочиняют, дигитальный ремастеринг осуществляют. И, что характерно, спрос на продукцию подобного рода есть и будет. За примерами ходить далеко не надо: откройте .EXE за август сего года на двадцатой странице и почитайте на досуге, чем занимался весь июль-месяц дор. и ув. тов. главред. Ghosts'n'Goblins, понимаете, в оригинале, на том самом Commodore 64. Двадцать лет как рукой сняло.

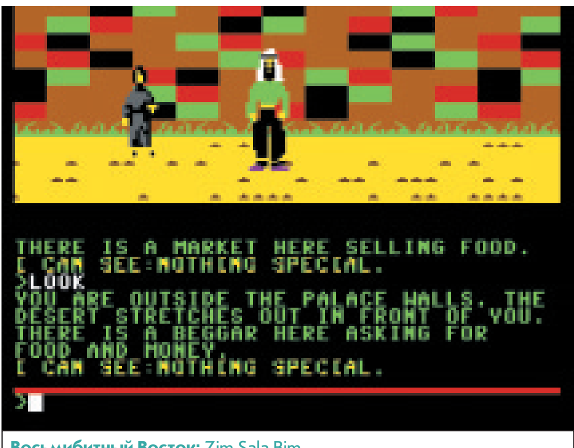
В качестве справки: Commodore 64 был выпущен в 1982 году и довольно долгое время являлся одним из самых популярных домашних компьютеров. Было отчего: шестнадцатицветная графика, щедро сдобренная изумительным трехканальным звучанием, — это ли не рай кибернетический? И ведь действительно рай: что ни игрушка — то хит. Феноменально, с логической точки зрения труднообъяснимо, но факт. Сейчас, по прошествии столь долгого периода времени, "Коммодоры" редки, как птица додо, и занесены в Красную книгу. Как правило, везет одному человеку из 10 миллионов — как, например, в вышеописанном случае. Остальным остается довольствоваться суррогатами — программными эмуляторами.

Впрочем, почему довольствоваться? Грамотно выполненный эмулятор работает со скоростью современного компьютера, за пару секунд подгружает любую игру и не тормозит даже на древнейших представителях ПК-племени, полностью подменяя собой оригинал. Ощущения настоящего Commodore 64 в руках не заменит, но все же, все же... Ведь исстрадавшемуся по былым временам аксакалу всенепременно захочется повторить подвиги своей молодости, а эмулятор гораздо проще найти, нежели эмулируемый сакральный объект (попробуйте ввести в любом поисковике "Commodore 64 emulator" и не промахнетесь. Впрочем, постойте, не вводите ничего, просто загляните в корневую директорию нынешнего диска). В конце концов, это единственный шанс для младого племени узнать, что же такого особенного в "тех самых Ghosts'n'Goblins"?

ТЕ САМЫЕ

Ghosts'n'Goblins, они же Ghouls'n'Goblins, они же Ghouls'n'Gremlins (потрясающее количество вариантов названия, не правда ли?) — творение Japan Capsule Computer UK, появившееся на свет аж в 1986 году и пережившее своего творца. G'n'G — это аркадная забава про бородатого джентльмена, обожающего ночные прогулки по кладбищу. Если разобрать игру на запчасти, то ничего экстраординарного не обнаружится. А в совокупности — хит. Адреналиногонный аппарат. Начальство не даст соврать.

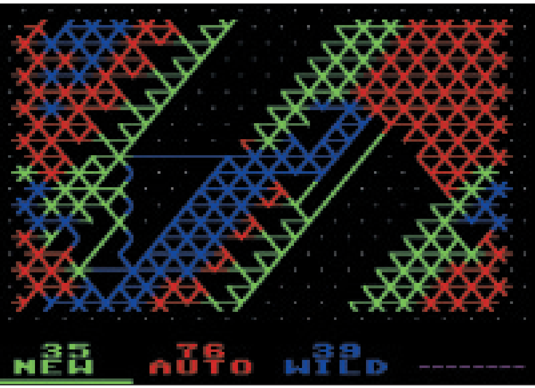
Эпохальное творение снабжено забавной графикой, классическим пятиклавишным управлением и атмосферной музыкой, окутывающей замогильные страсти. Все на борьбу с расшалившимися тварями! Бежим, шпигуем нечисть метательными



Восьмибитный Восток: Zim Sala Bim.

кинжалами, уворачиваемся, еще шпигуем, подхватываем выпавший из рук утихомиренного врага огненный шарик, прыгаем здесь, карабкаемся там... как остановиться? Совершенно невозможно. Дохлый номер. Потому что азарт — дело нешуточное. В конце концов, не корову проигрываем, можно и расслабиться.

Ваш покорный, признаться, уже и забыл, каково это — удирать от бесконечно респаунящихся ходячих мертвецов, уворачиваться от нападок со стороны кровожадных растений и бодро скакать по могильным памятникам. Годы берут свое, реакция уже не та, как сотню лет назад... Однако ж, показали мы им.



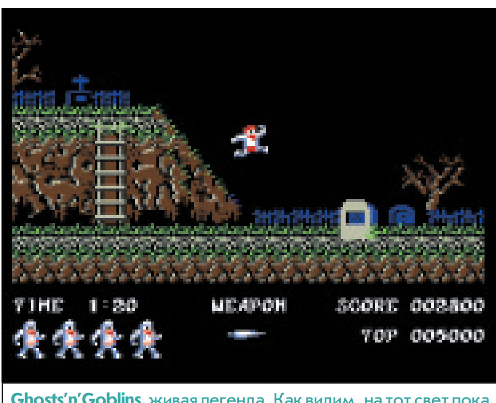
Worms! Музыкальные ползуны за работой. Выдают на-гора очередной экспромт.

МУЗЫКА НА ХОЛСТЕ

Не аркадами едиными. Для любителей легкого и ненавязчивого геймплея, способствующего успокоению нервов, уже 19 лет существует игра Worms? (именно так, с вопросительным знаком). Masterpeace датируется 1983 годом выпуска, написан человеком по имени David Maynard, а издан молодой еще Electronic Arts.

Задумка, лежащая в основе игры, вообще говоря, незамысловата: четыре, пользуясь авторской терминологией, “червяка?” разной масти ползают по размеченному точками экрану, оставляя за собой след. Если червь подползает к точке пересечения пяти чужих следов, то перекрашивает их в собственный цвет. Цель каждого играющего — закрасить как можно большую площадь экрана. Вот и ползают длиннотелые вдоль периметра и поперек, шевеля “хвостами”, и на глазах у изумленного наблюдателя экран медленно расцвечивается замысловатыми цветосплетениями. Просто? Не то слово. Добавьте к этому несложный интерфейс, использующий всего две клавиши, и возможность соревноваться в хитрости и обжорстве с тремя живыми соперниками — непременно получите непревзойденную в своей свежести многопользовательскую забаву. Меж тем это еще не все — умная программа в неответственные моменты перехватывает управление и самостоятельно делает успешные ходы, тем самым избавляя игрока от сомнительного удовольствия нудно повторять одно и то же действие несколько десятков раз кряду. Чудо, просто чудо, а не игра.

Что действительно выделяет Worms-с-вопросительным-знаком из ряда других головоломок, так это музыкальное сопровождение, создающееся “на лету”, экспромтом. Идея проста: в зависимости от действия червяка игра издает звук определенной тональности. Получается нечто вроде “ползет налево — ми выводит, направо — си-бемоль мычит”. Для каждого из четырех червей задан индивидуальный набор звуков, подобранных столь грамотно, что при игре во время коллективного ползания в загадочный узор сплетаются не только спрайтовые кольчатые, но и издаваемые ими звуки. Очень медитативное занятие, рекомендовано ведущими специалистами для улучшения настроения, а также услаждения органов зрения и слуха.



Ghosts’n’Goblins, живая легенда. Как видим, на тот свет пока не собирается.

1000 И 1 БИТ

Говоря о музыке коммодоровских игр, не могу не упомянуть о замечательной приключенческой игре Zim Sala Bim (1984 г., автор — Russel Grahgam). Атмосферная и (гм... нет все-таки) красивая арабская сказка. Наш герой — загорелый молодой господин бородато-восточной наружности с выразительными квадратными глазами, что так нравятся девушкам, пьющим Nescafe. Вылитый Али-Баба, только разбойников по дороге растерял. Очень хочет попасть во дворец, но на запрос OPEN DOOR отвечает решительным отказом. Мечтает BUY FOOD на местном рынке, но у него нет местных MONEY. Даже истуканоподобный нищий, стоящий у стены и честно зарабатывающий себе на хлеб попрошайничеством, намного богаче нашего героя. Хм, вы подумали о том же, о чем и я? А вокруг, куда ни LOOK, сплошная голая пустыня. Вот она, жизнь приключенческая, ни дня без добрых дел.

Колонки (хотя бы одна — звук идет в формате моно) строго обязательны, поскольку саундтрек в игре получился по-настоящему арабским, сказочным. Тягаться с этим маленьким шедевриком под силу разве что Алану Менкену со товарищи. Нет, правда... Удивительно, как авторы смогли изобразить такое атмосферное звуковое чудо на древнем музыкальном чипе о трех каналах? Не иначе, какой-нибудь знакомый джинн помог.

В силу нерезиновости журнальных страниц многое, о чем стоило поведать, осталось за бортом. Тем не менее оно ни в коем случае не кануло бесследно в вечность, оно пока лишь ждет своей очереди. Ведь контора исправно пишет.

Зловещие, понимаете ли, мертвецы. Хулиганят на кладбище и до смерти пугают взрослых мужчин.

МОРРОВИНД КАК ОН ЕСТЬ

КРЫША, ОТЪЕХАВШАЯ НА ПОЛГОДА

Окончание. Начало см. в #9'02

Сегодня мы завершаем публикацию записок грозного старца, временно переселившегося в Морровинд (The Elder Scrolls III: Morrowind), откуда, как вы все поняли, очень медленно ходит почта...

НАБОР УРОВНЕЙ

Жизнь все равно заставит вас обретать определенные навыки в первую очередь, отдельно от других, ибо без них не будут пускать дальше в гильдиях, и лучше бы этим делом управлять с самого начала. Почему лучше? Да просто потому, что это дополнительное ограничение, а ограничения — это забавно, добавляет интереса в игру. Научитесь подбирать задания, чье выполнение правильными методами будет тренировать нужные навыки, — и вперед. Исследование подводных гротов прокачает навыки иллюзии и постановления, битвы с монстрами дадут заветные очки к нужному оружию и броне...

Уже слышу возмущенные голоса: "А как же тренеры? Надо будет — прокачаю что угодно!" На этот счет есть две закавыки: поначалу тренеры дороговаты, да и не особо нужны — и так все растет как на дрожжах. А в финале одновременно происходит масса событий: для каждого навыка остается только один секретный тренер, который может его прокачать (и его надо еще найти!), задания становятся простыми и бодрыми, а пещеры перестают пугать, ну и, наконец, игра начинает потихоньку клониться к закату, а продлить ее ох как хочется. И все эти факторы мягко намекают: не торопитесь сдаваться тренерам, совершенствуйтесь сами.

Между прочим, некоторых тренеров, когда они понадобятся, может и не оказаться. Секретных сенсеев для навыков кузнеца вообще забыли поставить. А иные гуру — существа сложные, их, к примеру, можно случайно зарубить (они изначально настроены агрессивно, поэтому, чтобы у них потренироваться, надо хитро подкрасться и неожиданно заорать в ухо: "Давай, гад, тренируй!")... Скажем, есть один такой в крепости Хлормарен...

Да и, опять же, полно способов набрать уровни быстро, но честно. Так, очень частые прыжки вверх по лестницам или наклонным плоскостям, как в Вивеке, моментально прокачивают акробатику (несколько раз снизу доверху — и уровень). Та самая цацка с лечением за одну ману — зачарование. Банальный мордобой скриба или фуражира — само собой, рукопашный бой, да еще как шустро! Продажа бутылок или стрел поодиночке по максимальной цене, на которую соглашается торговец, способна в момент поднять навык торговли, а беспрерывное обожание первого встречного варвара (дикари, что с них взять) взращивает красноречие как на дрожжах. Зажатая спичкой кнопка Ctrl в трех-пяти метрах от торговца в полутемном магазине способна развивать скрытность (просто сидите смирно, ожидая, пока пиктограмма с мешком будет загораться и гаснуть). Ну а до совсем банального, я надеюсь, вы и сами додумаетесь (отпереть-запереть ящик, вызвать монстра и убить его, бежать на месте, упершись в угол, встретить здоровую крысу и дать ей себя пожевать, изготовить "микрозаклинание" на единичку маны, разрушающее броню и оружие, а потом тренироваться на кузнеца на этом поврежденном железе)...

Добро пожаловать в Морровинд, впереди — полгода интересной альтернативной жизни. Главное — не забывать есть и спать.

ЖИЗНЬ

Как узнать, что вы уже что-то из себя представляете? К сожалению, в далекие времена, когда патч еще не вышел, единственным методом была проверка себя на "тестовых людях". Скажем, неподалеку от Сейды Нин (как раз по дороге в Пелагиад) есть небольшая пещерка Улуммуза, где злобный разбойник сторожит серебряную миску с надписью. Как только вы его порешите, не используя особо

“читерских” средств вроде описанного выше амулета, можете считать себя достаточно взрослым, чтобы бродить практически по всему южному и западному берегу Морровинда. А когда одолеете Умбру (чуть дальше Сурана, в горах — очень гордый орк, жаждущий смерти, достойной воина), считайте, что вам больше никто не страшен.

Однако с выходом патча стало видно, насколько больно врагу от ваших ударов, так что нужда в “тестовых людях” почти отпала, а на первый план вышли сюжетные вопросы. Куда податься неофиту, можно ли продвинуться в нескольких гильдиях одновременно, не будет ли нежданных проблем?..

Само собой, проблемы будут. Но для начала давайте, как обычно, упорядочим базовые вещи. Так или иначе, каждому придется стать одним из Клинков, ведь именно на них и их миссии завязана главная сюжетная линия игры.

Вторая и самая сложная составляющая системы гильдий — великие дома. Их всего три, и “легально” можно быть членом только одного из них. Редоран — дом воинов, Хлаалу — дом бизнесменов, Тельванни — дом магов. На самом деле все сложнее (скажем, у Хлаалу тесные связи с ворами и бандитами, а Тельванни ненавидят гильдию магов), и выбирать себе дом лучше именно по характеру. Почти все персонажи охотно объясняют, как устроена жизнь в их домах, и я, к примеру, моментально купился на пропаганду полной вседозволенности Тельванни, где сам факт успешного воровства или убийства коллеги воспринимается как доказательство справедливости сего деяния.

Возможность стать членом двух домов одновременно существовала до выхода второго патча: если после успешного продвижения в “своем” доме (Тельванни или Редоран) прикончить Орваса Дрена, а затем поговорить с его братцем, можно было попасть в дом Хлаалу в качестве бонуса (а если его братца еще и аккуратно обворовать, то можно и второй особнячок заиметь). Но это, увы, ошибка программистов, причем уже исправленная…

Есть еще несколько нетривиальных гильдий (вампиры, для которых налицо специальные квесты, две лампы — славные освободители рабов), но основные занятия вам предоставят все же “обычные” гильдии. Жизнь в Морровинде непроста, многие гильдии, мягко говоря, не очень дружат между собой, но не пугайтесь: насколько смог разобраться мировой разум, совместимы абсолютно все! Даже воры и бойцы, если подойти к ним с умом и не совершать поспешных действий, вполне позволяют двигаться параллельно.

По сути жизненно важна ровно одна проблема: вступить в эти две гильдии надо почти синхронно. Если пройти у бойцов достаточно далеко и отнять у воров шифровку, еще не став членом их гильдии, то без применения консольных команд путь в воры будет заказан. Будьте осмотрительны. Ну и, конечно, в конце проявите разумную осторожность и посоветуйтесь с народом у бойцов — они там не все злобные гады, так и норовящие вырезать весь криминальный элемент под корень. При аккуратном подходе можно в самом финале благополучно помирить всех, убить одного гада по заказу обеих (!) гильдий — и стать одновременно самым главным и там и здесь.

С вампирами еще забавнее. Во-первых, ими становятся довольно нетривиальным способом. Нужно найти пещерку с вампирами — и дать им себя покусать, пока не обнаружится, что вы заразились безобидной гемофилией. Обратите внимание: для здоровья она полезна (!), “иконка” у нее голубая, а не красная, так что можно заразиться и не заметить. А вот если не лечить ее несколько дней — тут-то все и начнется. Появится светобоязнь, запредельно подпрыгнут параметры, большинство людей откажутся от общения с вами, а то и нападать начнут… Но не горюйте: рано или поздно вы найдете лекарство, а до тех пор сможете заняться отдельной веткой сюжета, со своими квестами. Кстати, лучше бы это дело не слишком затягивать — вылечившись, согласно сюжету, от корпруса, вы приобретете полный иммунитет ко всему, в том числе и к вампиризму, и потеряете возможность пройти эту сюжетную ветку.

Продав все лишнее, я оставил на стеллаже только вещи, которыми собираюсь пользоваться. Красиво, правда?

Остальные гильдии особых проблем не вызывают. Ну, не все любят конкурентов — что ж теперь, плакать, что ли? Лишний раз похвалил собеседника — и он твой…

Ошибок можно особо не бояться: за убийство неподходящего персонажа полагается мягкий намек, что отныне игру завершить невозможно, но, по доброте душевной, авторы разрешают ее продолжать до бесконечности и в этом варианте. Молодцы!..

БАГ ИЛИ ФИЧА?

Увы, сомнений нет. Это — баг! Злой, усатый, так и норовящий испортить жизнь игроку. Во-первых, игра регулярно падает. То на рабочий стол молча вывалится, то еще как… Сохраняйтесь чаще, быстрее и разнообразнее. Хорошо хоть, файлы записи не очень большие. А уж F5 привыкните нажимать не реже, чем раз в пять минут (это быстрая запись).

Во-вторых, налицо проблемы с продвижением “по службе” в доме Тельванни: если не вовремя спросить о повышении, можно попасть в скриптовый тупик и остаться на бобах. Лечится это дело официальным патчем, а до того были доступны “народные” исправления. Впрочем, народные “припарки” — отдельный разговор, и количество их совершенно невероятно.

В-третьих, при ловле оружия из собственноручно вызванных зверей (это возможно, надо только действовать быстро) ни в коем разе не нажимайте русскоязычный аналог надписи “Dispose of corpse” (я боюсь думать, что там окажется), ибо это гарантирует крах игры. К счастью, мелочи типа падения при нажатии на Enter во время занятий алхимией уже исправлены в патче.

Зато осталась омерзительная проблема: содержимое ящиков, бочек и прочих контейнеров так и норовит исчезнуть. И не только в пещерах, где ему по штату положено время от времени случайным образом обновляться, но и в совершенно безобидных местах. Занял опустевший домик, прожил в нем невесть сколько, а однаж-

ды утром обнаружил, что все твои камни с золотыми святошами благополучно пропали. Радости — полные штаны…

Бороться можно только одним методом (увы, не очень удобным): хранить ценности на полу или стеллаже. Все лишнее — продавать, чтобы не запутаться в этой свалке. Впрочем, о деньгах можно сказать много интересного, читайте дальше.

Имперская архитектура в Балморе, на мой взгляд, простовата. А вот местным охранникам нравится.

СПРАВОЧНИК

Для начала — советы будущим алхимикам. Очень ценная штука, кстати, рекомендую не упускать: из пары центнеров мусора получается десяток кг бутылок общей стоимостью в несколько десятков тысяч монет, постепенно продающихся толпам торговцев, встречающихся по дороге, и не отвлекающих от выполнения миссий.

Совет первый: не тащите в рот всякую гадость. Само собой, поначалу поедание ингредиентов доставляет небывалую радость и неплохо подтягивает статистику, но при первой возможности рекомендуется приобрести (лично я украл в гильдии магов в Калдере, персонаж обязывает) комплект алхимика и заняться производством зелья на дому. Оно и по деньгам выгодно, да и уровни растит не в пример быстрее.

Совет второй: не мучайтесь. Либо возьмите мою программу с нашего диска (см. в корневой директории папку PG Soft. — **Прим. ред.**) и перепишите на любимый язык программирования для любимого компьютера, либо (хотя бы) напечатайте широко доступную в Интернете табличку юного алхимика. Поверьте на слово: попытки честно подбирать составляющие приводят к быстрому стесыванию пальца о кнопку мыши. Дело в том, что у большинства ингредиентов по четыре особенности, пара которых, стоящих на любых местах, позволяет сделать из них зелье с этим свойством. Поначалу два-три из этих свойств не видны, но работают! И приходится мучительно пробовать каждый ингредиент с каждым. Ужас…

Совет третий: сделайте себе амулеты, увеличивающие на сотню интеллект и удачу. Всего на две-три секунды, ведь время останавливается, пока вы путешествуете по меню (в том числе и меню изготовления зелий). Так что быстренько накликали запредельные цифры, щелкнули правой кнопкой — и вперед, алхимичить. Только не переборщите, а то, к примеру, только средствами алхимии несложно получить сверхзелья, увеличивающие что угодно на миллионы единиц (сотворил бутылку усиления интеллекта, выпил, сделал следующую, более мощную, выпил и т.д. — экспонента). То же относится и к собственно зачарованию — и оно ведь от интеллекта и удачи зависит.

Более того, похоже, именно такую методику колдовства и алхимии авторы и считали правильной. Иначе как объяснить, что получить побрякушку с мощностью выше 40 без таких ухищрений вообще невозможно, и надо идти на поклон к чаровницам, требующим наличных?.. А ведь есть предметы, способные уместить в себе до 225 единиц зачарования (даэдрический ростовой щит). Упаковка в него чего-нибудь полезного обойдется в сотни тысяч септимов или потребует накачивания интеллекта и зачарования (а можно еще и удачи) до тысячи. Второй вариант лично мне кажется более забавным.

Кстати, вопрос “а кого, собственно, будем ловить и во что?” не так прост. Казалось бы, таскай с собой все камешки понемногу и лови всех, кто встретится, да? А вот и нет! Какой смысл переводить камни на всякую ерунду? Они от этого падают в цене, а также дают меньше маны создаваемым предметам.

Увы, в акелловском словарике не нашлось названий камней, так что приведу их по-английски. Petty Soulgem удерживает душу стоимостью до 400 монет (лично я такой пока не подобрал, довольствуюсь скелетами ценой в 300 септимов). Lesser Soulgem вмещает до 1000, например, самца нетча. Common Soulgem — до 5000; скажем, неплох пламенный атронах, но начинающему его трудновато и вызвать, и убить, так что поначалу можно засовывать и обычнейшего духа предков, он мягок, дешев и всем доступен. Наконец, Greater Soulgem, вмещающий до 30000 (ничего лучшего, чем штормовой атронах, я так и не нашел).

Есть одно забавное исключение: Grand Soulgem, вмещающий любую душу. Он, конечно, забавен, но продавать объект ценой до 80 тысяч — занятие невеселое, так что ловля больших зверей нужна для их утилизации в вещи, а для этого гораздо проще выполнить задачку от Азуры и получить многоразовый камешек, вмещающий кого угодно. Ловить, разумеется, в него надо только самых дорогих зверюг, допускающих изготовление предметов постоянного действия, — золотых святош и высших спящих (такие красавцы, я вам скажу, это что-то).

А самый ценный материал — вовсе не камешки, а дорогие кольца и амулеты (те, что стоят 240 монет). Их почти нигде нет, а хочется сделать массу интересного. Ищите их и храните. Кроме того, радуйтесь выпадающим даэдрическим щитам и не забудьте поговорить с альд'рунским народом на предмет местных новостей — результат вас гарантированно порадует.

ДРЕБЕДЕНЬГИ И ВЕЩИЗМ

Давайте поговорим о приятном, о деньгах. Их в Морровинде, как и везде, не хватает. Правда, в отличие от реальной жизни, это довольно легко лечится.

Начнем с того, зачем, собственно, эти самые деньги нужны. Вещи покупать? Что вы, увольте! Вещи, как им и положено, лежат в тщательно запрятанных сундуках и ждут, пока их новый владелец зарубит старого. Снадобья? Фи-и, то, что они называют снадобьями, больше похоже на старые советские соки — упаковка меньше литра воспринимается как праздник, да и толку от такой банки мало. Мои пузырьки уже давно ничего не весят, да и работают мощнее и дольше любых эксклюзивных из магазина. Всяческая мелочевка по сюжету? Измеряется жалкими сотнями монет. Неужели они считают меня таким кровожадным уродом, что балансировали игру, исходя из предположения, что я за каждого горожанина когда-нибудь заплачу штраф в тысячу септимов?..

Да нет же, все куда проще. В магазинах нет ничего. Заклинания почти бесплатны. Но есть же зачарование! Как уже говорилось, можно наделать массу колечек и амулетиков, чтобы зачаровать все самому. Но люди — существа ленивые, поэтому многие игроки предпочтут платные услуги, ведь профессионалы не ошибаются и не выкидывают кровные камешки на ветер. Вот тут-то деньги и понадобятся…

Как говаривал мудрый кот Матроскин, "чтобы продать что-нибудь ненужное, надо сначала купить что-нибудь ненужное, а у нас денег нет". Точно про Морровинд сказано. Все продавцы в этом мире сговорились и ровно через сутки после очередного впаривания им какой-нибудь ерунды лезут в сейф за новой точно отмеренной порцией денег. А валяющиеся окрест вещи в десятки раз дороже того, что лежит в карманах у продавца… И что прикажете делать?

Впрочем, начнем, как водится, с самого начала. А именно с выбора продавца. Сперва базовым лагерем разумно сделать город Балмора — здесь есть роскошная дама-алхимик с тремя тысячами монет, а по городу раскиданы еще как минимум четверо продавцов, принимающих бутылки на парутройку тысяч, еще на три с половиной тысячи можно сдать оружия и доспехов двум купцам. То есть результаты одного похода в глушь реализуются практически немедленно, принося до десятка тысяч монет, и не нужно далеко с ними бегать, все равно за заданиями туда же заскакиваешь…

Чуть позже рекомендуется переползти в город Кальдера, Особняк Гораков. Там живет замечательный торгаш с пятью тысячами, покупающий и продающий строго по себестоимости (не забывайте чинить вещи перед продажей!). А потом можно найти (внимание, не читайте дальше, если боитесь испортить удовольствие) на островах пьяного грязевого краба с десятью тысячами. Только не убейте его случайно, он выглядит как обычный краб и даже называется так же!

Как получить от продавца максимум денег? Важно, чтобы он вас ненавидел всеми фибрами. Обратите внимание: в случае покупки все должно быть наоборот, и об этом в игре неоднократно рассказывают. А вот для продажи лучше иметь торговца, прокачанного не до ста, а не выше сорока, а еще лучше — около 30. Если будет ниже, он отказывается торговать вообще, а выше — начинает снижать цены. Поэкспериментируйте: у некоторых максимум чуть выше, 50-60, но у большинства — чем ниже, тем лучше. Недаром вам дано так много пунктов в меню общения…

Как продать очень дорогую вещицу? Скажем, за 80 тысяч септимов? Легко: две недели мучений — и деньги у вас в кармане. Сначала убеждаетесь, что у вас уже есть 80 тысяч наличными и что вы заранее продали торгашу всякой мелочи на те же 80 тысяч. Затем выкупаете ее назад, чтобы у него образовалась полная сумма наличными, толкаете дорогую вещь (у продавца — ноль), ждете сутки и сдаете часть мелочи, ждете сутки и… Повторять — до полного ублаготворения.

Или плюнуть и сделать все за один раз, прямо на месте. Нужно найти зачарователя, умеющего заодно и торговать (таких много). Сдаете ему один любой предмет по любой цене. При этом заплаченные деньги не исчезают, а прибавляются к имеющейся у него сумме (похоже, очередная ошибка программистов). Затем заходите в меню зачарования, выбираете что хотите, платите наличными. А потом еще раз идете в торговлю — и обнаруживаете, что все ваши деньги готовы вернуться к вам, если вы отдадите этому красавцу дорогущие и бесполезные вещи… Быстро, удобно, сердито. Но начальный капитал немалого размера, увы, все равно нужен, ибо денег эта процедура не прибавляет…

Кстати, о вещах. Не буду портить удовольствие перечислением мест, где лежат уникальные вещи (да и сам не знаю — не доиграл еще), вместо этого предложу универсальную шкалу оценки. Лучший материал для предмета — даэдрический, за ним идет эбонитовый, следом — стеклянный. По весу они, разумеется, расположены в обратном порядке (стекло — самое легкое). Типов брони существует от силы штук пять-шесть (есть еще несколько "обычных", которые носят все вокруг, но в них придется бегать не слишком долго). Кстати, удивила мощность даэдрических предметов: даже не зачарованные, они почти равноценны мощным уникальным. А ведь их можно весьма прилично усилить…

Пожалуй, следует еще намекнуть, как именно устроена случайность в выпадении предметов. При желании можно загружать игру, открывать сундук — и видеть каждый раз новый набор случайных предметов, приблизительно равный по уровню, но не по составу. Так что, если очень нужно что-то конкретное, можно (хотя это и скучно) попробовать его "подобрать" перезагрузками. Но лучше не надо — пропадет эффект присутствия.

Найденное надо как-то донести до места продажи, хранения и использования. Методов немного. Есть заклинание feather. Увы, очень слабое и дорогое (почему — не понимаю). Есть очень удачная альтернатива — увеличение силы. Стоит на единицу груза гораздо дешевле, а заодно усиливает атаку. И, наконец, самый правильный способ, уже описанный выше: ставим заранее где надо отметку, а затем телепортируемся туда (или используем один из видов вмешательства для телепортации), сгребая в одну кучу все предметы и подобрав их, стоя на месте. Кстати, для сбора можно и телекинез применить — тогда получится дотянуться до нескольких кучек, лежащих в пределах видимости.

50-процентная защита от магии — невероятно ценная штука, пожалуй, ценнее просто не придумать. Так что выбираем бретона и не сомневаемся в своем выборе.

КЛАССЫ

В "Морровинде" нет классов. Но ведь их можно сделать самому! Любой персонаж может быть выращен в рамках любого класса. Именно об этом и хочется сказать напоследок.

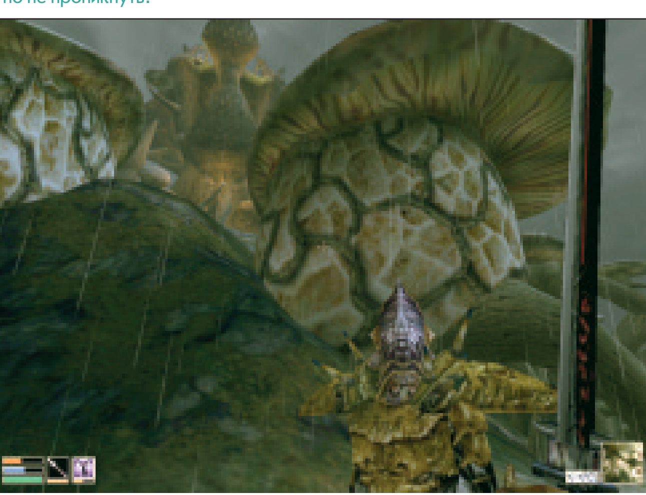
Как стать вором? Для начала — натренировать навык "красться", чтобы можно было утягивать с полок вещи, а при достаточно высоком уровне — воровать из карманов. Дальше учим заклинание "хамелеон", чтобы можно было вскрывать замки, не при-

влекая внимания. Само собой, телекинез — великолепный воровской навык, даже лучше "хамелеона". Почти любую вещь можно стащить из-за угла. Кстати, и замки открывать можно с большого расстояния, но тут уже придется самому зачаровать вещичку... Надо быть готовым к тому, что попадешься. Убегать, а не драться, иначе наберется нездоровое количество штрафов. При первой возможности слетать в родную воровскую гильдию и снять с себя висящие перед обществом долги. Не ходить в тюрьму (у меня, правда, был случай, когда мне вместо снятия навыка добавили единичку к навыку "красться", но повторить не удалось). Перед тем как сдаваться стражникам и платить им штраф, выложить все из карманов (просто на пол) — мало ли, что у вас там накопилось ворованного, так можно и полезного предмета лишиться, а потом придется доставать его из охраняемого сундука с вещдоками в ближайшем форте... Если удалось ухлопать ординатора — не наглеть, ординаторы ненавидят, когда их шлемы носят посторонние. Броню забрать — и тут же продать от греха.

Можно стать наемным убийцей. Убивать людей, вообще говоря, здесь очень легко, даже слишком. Провоцирует. Не торопитесь — я, скажем, рановато уложил тех, кто убил местного налоговика, вот и не пришлось выполнять эту задачу. Лучше вступите в Мораг Тонг — это убийцы гордые и с принципами. Ухлопаешь жертву, подскочит стражник, а ты ему квиток в нос: "Отвали, все по закону". Утрется и убежит — понимает... Да и до стражника можно не доводить: большинство людей адекватно реагируют на многократные издевательства (обычно трех-четырех успешных издевок хватает для того, чтобы он сам на тебя напал, а дальше, понятно, самооборона)...

Чистым магом быть почти невозможно, хотя забавно. Маны банально мало, для ее восстановления нужны дефицитные ингредиенты. Серьезные заклинания требуют жуткого количества маны, да еще и имеют неплохую вероятность сбоя. Да, можно позвать духа предков, побить его кулаком, если ты атронах или имеешь вещичку с поглощением магии (скажем, из хранилища Тельванни в Вивеке — очень уж его плохо охраняют), и получить бесплатную заправку, но в бою так не очень поразвлекаешься...

В дождь тельваннские строения выглядят еще органичнее. И цефалоподовый шлем охранника мягко намекает на его близость к природе. Тем, кто не умеет уверенно левитировать, лучше здесь не ошиваться — в башню все равно не проникнуть.



Вы спросите, а зачем же тогда вообще тратить время и силы на тренировку магии? Ответ тривиален: без нее не повысят во многих гильдиях. Да и некоторые заклинания удивительно рано становятся "доступными" по цене и результату и вполне работают, пока не захочется перейти на зачарованную вещь. Опять же не забудем, что заклинания ничего не весят. Удобно... А для их тренировки идем к ближайшему торговцу, изготавливающему заклинания по заказу, и делаем почти бесплатную версию на единичку маны. После чего используем ее везде, где только можно...

Кстати, тем же методом можно избавиться от "лишних" заклинаний: до восьми эффектов разрешается упаковать в одно "хранилище", чтобы ими можно было потом зачаровать предмет, но не приходилось листать их многостраничный список. А оригиналы (с помощью щелчка по ним с прижатым Shift) удаляются из списка — вряд ли они так уж понадобятся для жизни, предметы удобнее.

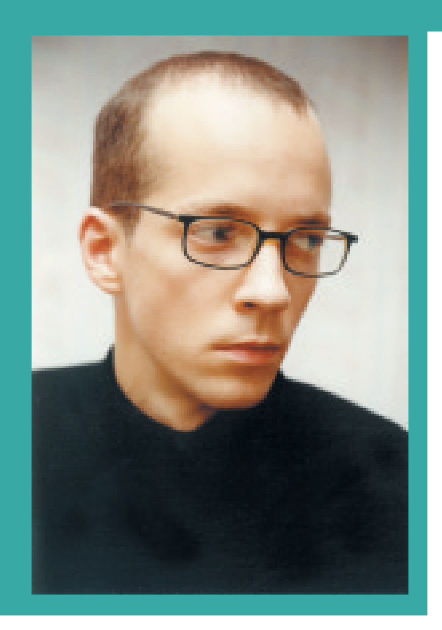
Воины — вот, пожалуй, основное занятие. Мана кончается, заряд предметов иссякает, у врагов появляется эффект отражения... а ножик — он и в Африке ножик, бьет себе и бьет. Причем роскошных ножиков вокруг — сотни, если не тысячи, один другого забавнее, зачем лишать себя удовольствия ими драться? Обратите внимание на одну важную мелочь: точность удара очень сильно зависит от усталости (для магов эффект аналогичен, только уменьшается вероятность успешного срабатывания заклинания). Поэтому не забывайте иногда переходить на шаг и отдыхать (или использовать предметы для восстановления сил). А можно просто бегать голышом и без груза — при этом силы практически не расходуются.

И, наконец, маги-зачарователи. Очень мощны, но скучноваты. Все доступно практически сразу, но использовать самые мощные ножики просто так не получается, все равно придется с ними долго тренироваться. Зато открываются новые способы смертоубийства: скажем, можно поставить на землю несколько злых вызванных монстров, а самому взлететь и зависнуть в воздухе, пока они не разберутся...

Напоследок дам забавную рекомендацию: тщательно продумайте размер и расположение окон на экране. К примеру, если окно беседы подвинуть нужным образом, то можно делать Persuade/Admire (кто знает, как их переведут...) двойным щелчком, не двигая мышь, и уровни красноречия потекут просто рекой... Да и оптимальное расположение основных окон способно сильно уменьшить необходимость прокрутки, сберегая пальцы. А если вдруг какое-то из окон на основном экране пропадет — не пугайтесь, щелкните на одной из пиктограмм интерфейса (микрокарте, столбикам здоровья и т.д.), кои включают и выключают соответствующие большие окна...

ОТ РЕДАКЦИИ: Как выяснилось после публикации первой части этого материала, многоуважаемая компания "Акелла" передала нам для работы отнюдь не финальную версию своего "внутреннего словарика" (см. третью колонку на стр. 38 прошлого номера), а значит, мы пока не вправе судить о качестве перевода игры. Что резонно и не вызывает никаких сомнений. Впрочем, о переводе игры мы и не заикались: речь, как вы помните, шла лишь о не совсем корректном, на наш взгляд, переводе отдельных лексем из словарика. Тем не менее приносим извинения локализаторам и читателям журнала за формулировку, которая вызвала легкие кривотолки. Искренне верим, что качество локализации любимого "Морровинда" будет на самом высоком уровне.

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



В ПОИСКЕ НОВЫХ ШТАМПОВ

БЕЛЫЕ ОЧКАРИКИ-ТОЛКИНИСТЫ НЕ В СОСТОЯНИИ УВЛЕЧЬ АФРОАМЕРИКАНСКИХ ЖЕНЩИН

Дорогой дневник, у меня радость. После долгих месяцев ожидания два молодых человека в зеленых комбинезонах протянули в мою квартиру выделенную Интернет-линию. С этого момента я хожу около домашнего компьютера с некоторой опаской. Если раньше на столе стояла обыкновенная ультимативная машина для игр, оснащенная по последнему слову технической мысли, оборудованная всеми возможными видами манипуляторов и контроллеров, то теперь... теперь там портал в-черт-знает-куда, способный засосать человека без остатка. Заключительный этап моего гениального плана впереди. Осталось лишь выбрать точку назначения.

В связи с этим не могу не вернуться к ненавистной вам теме массовых многопользовательских игр (MMOG). Разумеется, вопрос исключительно теоретический, потому что активных онлайн-игроков у нас в стране по разным причинам чуть больше шести с четвертью человек. Между тем в благополучном Интернет-зарубежье их немногим больше. Самая популярная на данный момент онлайновая ролевая игра Everquest собрала чуть больше 400000 подписчиков. От лидера несколько отстают Ultima Online, Asheron's Call и Dark Age of Camelot. То есть всего в многопользовательском шабаше задействованы миллион с лишним человек, что по местным меркам не так уж и много.

Аналитики (DFC Intelligence) предсказывают рост аудитории (скажем, в США в ближайшие два года количество пользователей MMOG должно вырасти на 2-3 млн. человек), а креативные директора многочисленных студий разработчиков так вообще разрываются от оптимизма и уверены, что массовые онлайн-игры станут серьезными соперниками киноиндустрии в течение 5-10 лет. Впрочем, что же им еще говорить — ведь каждое слово ведущих игродизайнеров ловят многочисленные инвесторы, которые вложили деньги в потенциально бездонный рынок.

Желающих заработать на почти пустом месте немало. Судите сами. Сегодня возжелавший погрузиться в persistent world индивидуум может всерьез рассматривать предложения пяти MMORPG. В течение этого и следующего года на линии появятся более ТРИДЦАТИ игровых вселенных. Пометьте себе: 3rd World, Ages of Athiria, Asheron's Call 2, A Tale in the Desert, Black Moon Chronicles, Caeron 3000, Charr: The Grimm Fate, Citizen Zero, City of Heroes, Darkfall, Dragon Empires, Earth and Beyond, El Kardian, Endless Ages, Eve Online: The Second Genesis, Horizons, Lineage II: The Chaotic Chronicle, Myarta, Myth of Soma, PlanetSide, Quest of Ages, Realms of Torment, The Rubies of Eventide, Shadowbane, The Sims Online, Star Wars: Galaxies и World of, конечно, WarCraft. Список неполон и обновляется каждый месяц.

Учитывая, что среднестатистическая MMORPG требует от игрока минимум 20 часов внимания в неделю на протяжении полугода, издателям онлайновых королевств придется очень постараться, чтобы привлечь потенциальных подданных. Второго шанса у них может просто не оказаться. В отличие от игр других жанров, здесь очень многое строится на общении пользователей друг с другом, и часто игра становится лишь поводом для очередной встречи. “Я играю в Everquest ежедневно в течение трех лет, — делится с нами радостью Дженифер Пауэлл (Jennifer Powell), консультант. — Единственное, что может заставить меня переключиться на другую игру, — это друзья. Потому что эти люди, включая моего мужа, — главная причина, почему я здесь”.

Earth & Beyond предлагает не тот тип космоса, в котором хотелось бы оказаться.

СКАЗОЧНОЕ ГЕТТО

Между тем увеличение количества онлайновых RPG и страте-

гий не означает автоматического пятикратного роста клиентуры. Проблема в том, что все игры (за редким исключением) нацелены на одну и ту же сомнительного вида аудиторию. На хардкорных-игроков-задвинутых-на-фэнтези-и-звездных-войнах-маньяков-способных-день-и-ночь-сидеть-в-Интернете. На людей, к которым вы, вполне вероятно, себя отнести не можете при всем желании. Хотя против периодических игрищ с себе подобными ничего и не имеете.

Пройдет немного времени, и в высшей степени пристрастный суд вынесет всем этим сказочным мирам суровый приговор. В живых останутся немногие. Озабоченные данным фактом разработчики MMOG собрались за круглым столом на одном из заседаний Games Developers Conference (GDC), чтобы обсудить судьбы своих многомиллионных проектов. Обсуждение получилось более чем горячим. "Я прошу присутствующих здесь женщин поднять руки", — начал свое выступление экзальтированный гейм-дизайнер из Великобритании. В воздухе не показалось ни одной конечности. "Посмотрите на нас!" Присутствующие опустили очи долу и угрюмо закивали головами. "Мы — белые мужчины, носящие очки от близорукости. Мы любим роман Толкина, фильм "Звездные войны" и ролевую систему "Подземелья и драконы", которым в общей сложности почти сто лет. Как МЫ можем создать игру для массового рынка?!."

Порочный круг налицо. Разработчики делают игры для самих себя. Подавляющее большинство грядущих проектов переполнены эльфами и гоблинами и работают по одним и тем же, с небольшими вариациями, законам. Даже киберпанковская ролевая игра Anarchy Online при ближайшем рассмотрении оказывается сказкой. Вместо воинов здесь — воины, вместо магов — техномаги, и так далее.

Eve Online — бесконечность по сходной цене.

ЭЛЬФАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

Итак, что нужно сделать, чтобы привлечь на свою сторону новых людей? Первое, что приходит в голову, — все изменить. Вместо драконов у нас будут летающие боевые компьютеры, наследники древней цивилизации. Вместо гномов — коренастые киборги с пьезотопорами. Вместо магов... впрочем, разве возможно заменить магов? Придумать по-настоящему новые декорации, а уж тем более правила — очень непросто. Среди будущих игр лишь немногие могут похвастаться оригинальными идеями.

К примеру, в City of Heroes (www.cityofheroes.com) игрокам предлагают роль Супергероев. "Несмотря на засилье игр на фэнтезийную тему, далеко не все игроки действительно ассоциируют себя с эльфом или седобородым волшебником. А вот Супергероями хотят быть абсолютно все", — считает Рик Дакан (Rick Dakan), ведущий дизайнер грядущего героического эпоса. В City of Heroes между игроками не будет вражды — потому что для разногласий не останется времени. Жители Города постоянно попадают в разные истории, становясь жертвами многочисленных Злодеев и возглавляемых ими Организаций. Если по какому-то недоразумению вы не читаете комиксов, вспомните любой из фильмов про Бэтмена и не ошибетесь.

В погоне за популярностью к Супергероям готовы присоединиться бесстрашные звездоплаватели и космические торговцы. Энергия, спящая в древней Elite, способна превратить в обитаемые миры немало игровых серверов. Представьте, что "Элита" возвращается — но не одна, а вместе с десятками тысяч живых обитателей, играть с которыми куда интереснее, чем с бездушным калькулятором. Среди основных претендентов, вне сомнения, вествудовская Earth and Beyond, а также изумительной красоты Eve Online, у которой есть даже сайт на русском языке (www.eve-online.ru).

Весьма однобоко освещенная в Anarchy Online киберпанковская тема обещает предстать в полной красе в будущем технотриллере Neocron (www.neocron.com), четвертая версия "беты" которого распространяется совершенно свободно и занимает всего-то 1,2 Гбайт. Здесь особенная атмосфера (вспомним Deus Ex) сочетается с простотой и доступностью обыкновенного 3D-шутера (снова вспомним Deus Ex). Неокрон, последний обитаемый город на Земле, приглашает нас отпраздновать закат человечества. Сотрудники корпораций с пристегнутыми к запястьям кейсами, гибсоновские проститутки в рваных чулках и никаких хоббитов. Вы можете себе это представить? Заманчиво, но вряд ли подойдет для массового рынка.

В насквозь киберпанковском Neocron игроки могут переодеваться в маскарадные костюмы и танцевать под руководством опытных инструкторов.

На другом полюсе виднеется громада World War II Online (www.wwiionline.com). Теоретически нас ждет Battlefield 1942 в масштабе целого фронта. Эта игра настолько велика, что не имеет ни даты начала создания, ни даты окончания разработки. Она постоянно "under construction", игроки могут подключиться в любой момент, принять участие в сражениях (сегодня в меню операция "Блицкриг"), причем результат совместных действий ото-

бражается на ежечасно обновляемой карте Европы. Чудеса!

Пожалуй, единственная действительно инновационная игра — Tale in the Desert (www.ataleinthedesert.com). "Давайте проведем небольшой эксперимент, — предлагает ее дизайнер Эндрю Л. Теппер (Andrew L. Tepper). — Спросите себя, какая из историй вам ближе: история о спасении вашей семьи или история о спасении мира. Меня лично больше волнует первая. Уверен, большинство обычных людей тоже. Так почему же дизайнеры MMORPG заставляют нас постоянно спасать мир?!" В Tale in the Desert не будет ни сражений, ни монстров, ни игроков-людоедов. Пользователи развиваются в игре путем выполнения, участия или управления большими проектами. Основные инструменты — политика и торговля. Главная цель — гармоничное духовное развитие персонажа и его окружения. К сожалению, выглядит все это пока столь же занудно, как и звучит. Основную ценность составит духовное богатство, которое приобретут будущие подписчики в обмен на 15 долларов в месяц.

Среди всех прочих наиболее "народной" обещает стать, само собой, The Sims Online. Честно говоря, после прочтения многочисленных материалов и интервью я так и не смог понять, в чем состоит смысл этой игры. Очевидно, в этом и есть главный секрет ее грядущего успеха. Позолоченный счастливчик Уилл Райт (Will Wright) полагает, что если хотя бы небольшая часть поклонников The Sims решит попробовать свои силы в Интернете, будет неплохо. Действительно неплохо, учитывая, что игрушка вместе с аддонами разошлась тиражом 8 миллионов копий, побив абсолютно все рекорды продаж. The Sims и Star Wars: Galaxies — это, пожалуй, единственные из всех будущих MMORPG, имеющих серьезные шансы преодолеть миллионный рубеж. World of, естественно, WarCraft в расчет принимать не стоит, потому что выйдет он, по сложившейся традиции, лет через пять.

И ЧТО ЕЩЕ

Орки или хакеры, сержанты или коммивояжеры — не так уж важно, если внутри царит хаос, бескультурье и дедовщина. Большинство "обычных игроков", решивших поиграть в одну из существующих онлайновых RPG, не выдерживают абсолютно никакой конкуренции с сетевыми маньяками, которые отдают виртуальному существованию все свободное время. За те жалкие час-два в день, что "ньюбисы" готовы быть с игрой, невозможно достичь заоблачных высот, на которых обитают местные небожители. Цифровое неравенство, о котором так любит рассуждать Б.Гейтс, здесь приобретает особенные, извращенные формы: тебе натурально приходится выбирать между карьерой в "том" или "этом" мире. Преуспевающий клерк возвращается из офиса домой и... подвергается немыслимым унижениям со стороны тринадцатилетнего ребенка, который временно принял форму могущественного мага с трудноперевариваемым именем. Разве это порядок?

Понимая, что непорядок, разработчики игр отчаянно пытаются угодить и нашим и вашим. Скажем, дизайнеры Star Wars: Galaxies планируют организовать все так, чтобы сократить время пребывания в игре до разумного предела. Скажем, до 10 часов в неделю. Это не значит, что все остальное время ваши дела в мире "Звездных войн" будут заморожены. Если вы выберете роль торговца, то сможете нанять управляемого компьютером персонажа (робота!), который будет присматривать за магазином в часы вашего отсутствия и обслуживать покупателей. Кроме того, ничто не мешает поручать выполнение возложенных на вас задач другим людям за процент от предполагаемой прибыли.

Да. И женщины. Привлечь их в ряды активных игроков — мечта каждого. Ради них разработчики идут на беспрецедентные шаги, стараясь всеми силами оградить opposite sex от подростковой агрессии, переполняющей Интернет-серверы. И The Sims Online, и Star Wars: Galaxies будут содержать средства, позволяющие бороться с виртуальными хулиганами. Например, в "Звездных войнах" игрок нажатием одной-единственной кнопки сможет отправить в "компетентные органы" жалобу, которая будет содержать картинку и запись последних пяти минут переговоров жертвы. Справедливый суд рассмотрит обращение и примет необходимые меры. Говорят также, что Уилл Райт самолично бродит по созданному им миру The Sims Online и пристает к мирным бета-тестерам. Ведет себя безобразно, буянит, позволяет себе грязные намеки. И заодно тестирует систему безопасности, ищет новые способы расстроить, спугнуть чувствительных обитательниц (да и обитателей) виртуального города.

Авторы Star Wars: Galaxies пытаются привлечь женщин и другими способами. Среди 700 видов умений, предусмотренных в игре, лишь треть имеет отношение к военным действиям. Все остальное — исключительно мирные навыки, среди которых, стыдно признаться, есть "скилл" парикмахера.

Итак, в следующем году Интернет станет местом сражения высокобюджетных игровых проектов. На арену выходят настоящие титаны: Star Wars: Galaxies, The Sims Online, World of, понимаете, WarCraft и атлеты поменьше, среди которых дорогой сердцу Д.Гусакова Warhammer Online. На любой цвет и вкус, эксклюзивно для любителей убивать игроков и специально для желающих остаться в покое, ориентированных на духовный рост и материальное обретение. Игры станут проще и доступнее, будут отнимать меньше времени, заткнут рот грубиянам, а некоторые будут распространяться совершенно бесплатно. Только возьми и играй, понравится — плати абонентскую плату.

В этом политкорректном, рафинированном мире, где каждый может заложить друга нажатием одной кнопки, суровым обитателям сегодняшних MMORPG будет скучновато. Впрочем, и здесь разработчики нашли выход: всеми силами они пытаются привлечь опытных игроков для создания собственных игровых зон, резерваций со своими правилами и новыми приключениями. Даже в насквозь попсовом The Sims Online будет возможность строить собственные, скажем, парки развлечений и брать с новичков деньги за посещение. Среди аттракционов мне видится "Звезда смерти" и "Этрусские горки" с отсутствующим на вылете с трамплина звеном. Идиотически радостные симы будут вместе с поездом улетать в самое небо, пробивать брешь в оболочке сервера и попадать в соседний ShadowBane (www.shadowbane.com) или Dragon Empires (www.dragonempires.com), ориентированный исключительно на PKilling. Где, собственно, и будут съедены.

В общем, счастье ожидает всех, кроме меня. За четыре дня ежевечернего рубилова в демо-версию Battlefield 1942 я израсходовал 400 Мбайт трафика. Поэтому последний этап гениального плана, кажется, придется отложить...

Tom Clancy's Splinter Cell

"Периметр"

Devastation

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Chrome

Hannibal

Xpand Rally

Day of the Mutants

Breed

Y-Project

Mistmare

Four Horsemen of the Apocalypse

Bandits: Phoenix Rising

ECTS 2002: ВЫСТАВКА-ЗАГАДКА

"На ECTS делать абсолютно нечего. В этот раз поедете в Лейпциг. На Games Convention. В пломбированном вагоне. Немцы — братья навек. Кроме того, мы слишком давно не общались с Томом", — веско отмерил нужное количество слогов ББ, по-лукичевски прищурившись. И уже в следующее мгновение мы мчались на перекладных в прекрасный город, где восковая Кайли говорит ровно 23 фразы, голубей просят не прикармливать, поскольку необузданно гадят и сводят с ума кондукторов, мать — королева, люди мужественного пола исключительно "gents", a games mean business. Лондон!

ECTS 2002. В новом месте. В старом свете. После бешеного, с психопатическим надрывом шабаша заокеанских профессиональных шоу в Лондоне покойно и тихо, как в санатории для ветеранов войны 1812 года. Готовый к любым извращениям, кроме этого, журналистский зрачок в ужасе расширяется, в глотке меркнет птичий крик: "Убили!".

Что не соответствует действительности. Или, скажем так, не совсем соответствует. ECTS неожиданно сменила маску и стала настоящим тестом на журналистскую профпригодность. Представленные здесь проекты не всасывают окрестных зевак могучим пиар-пылесосом — на подобный хай-тек у их авторов просто нет средств. Почему? Они — независимые. Хиты ECTS-показа надо отыскивать вручную, просеивая невзрачный песок одинаковых стендов-загончиков, отмечая и фиксируя каждую мелочь. Какой там плакат висит за безымянным окошком? Не президент ли Epic рубит всех в капусту на стенде nvidia? Не вломиться ли на Games Developer Conference, дабы потолковать по душам с ребятами из Bitmap Brothers?

Без официально шебутных американцев (породистый техасец Билл Далли из 3DO не в счет) Electronic Consumer Trade Show обрела истинно европейское лицо. Скучное? Ничего подобного, сэр. Если Канны кажутся вам скучными по сравнению с лос-анджелесским "Оскаром", мы вправе лишь посочувствовать.

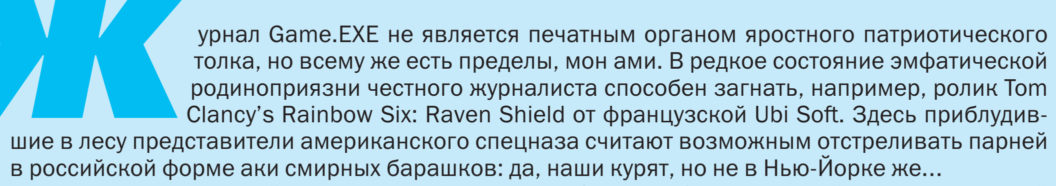
ECTS 2002 открыла дорогу игровому арт-хаусу, и можно ли пройти мимо? Bandits, Broken Sword III, Breed, Chrome, Day of the Mutants, Devastation, Hannibal, Mistmare, "Периметр", Splinter Cell, Xpand Rally, Y-Project — вот наше меню месяца.

Long live Arthouse!

Александр ВЕРШИНИН.

БОНДОЗАМЕНИТЕЛЬ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
www.splinter-cell.com
Дата выхода: 2003 г.
Жанр: 3D Stealth-шутер
Разработчик/издатель: Ubi Soft
www.ubisoft.com



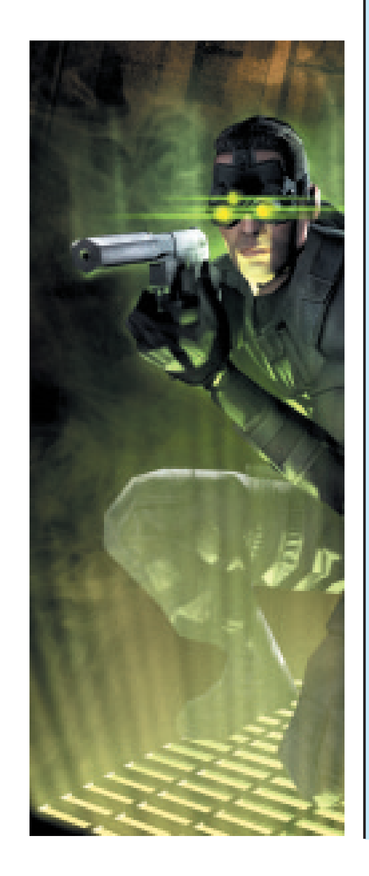
Журнал Game.EXE не является печатным органом яростного патриотического толка, но всему же есть пределы, мон ами. В редкое состояние эмфатической родинонриязни честного журналиста способен загнать, например, ролик Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield от французской Ubi Soft. Здесь приблудившие в лесу представители американского спецназа считают возможным отстреливать парней в российской форме аки смирных барашков: да, наши курят, но не в Нью-Йорке же...

Мы прерываем данный материал на полуноте, чтобы на гребне поднявшейся патриотической волны объявить о новых проектах Ведущей Российской Игрокомпании. Вот наш нетривиальный монплезир зарвавшимся томклэнсям и клике: стратегия в реальном и походовом времени Theme Gorky Park, посвященная празднику бойцов ВДВ, увидит свет уже к концу этого года. Купайтесь в фонтанах, братайтесь с совершенно незнакомыми людьми, радуйтесь миллионам малопонятных гражданскому люду услад! Возведенный на Хорошо Известном Движке авиасимулятор Heroes of Tora-Bora станет второй официальной игрой армии США и заказан руководством объединенного штаба ВВС. В условиях, максимально приближенных к реальным, отважным пилотам предстоит охотиться за машинами "скорой помощи", бомбить ничего не подозревающие свадьбы и поливать напалмом поля с любимым сырьем российских кондитеров, маком. Релиз в 2003 году? Мы жужжим и подвываем от нетерпения!

...вот, пожалуй, и все, что мы хотели бы рассказать о Raven Shield. Гораздо более соблазнительным выглядит следующий лицензионный прожект по сочинениям американского милитаристического Толстого: Tom Clancy's Splinter Cell. Достанется всем: и модному жанру stealth-шутеров, и бандам международных террористов, и Джеймсу Бонду, и даже производящим Солидного Снейка японцам, ловко зажилившим титул самого сексуального протагониста граблями Metal Gear Solid.

Один дома

Нет, натурально, такого вы еще не видели (по счастью, мы уже да, и вот теперь делимся). Самым робким сравнением станет указивка на популярный и одноименный североамериканский сериал про копов ("Cops"), где вооруженная оператором команда бравых полицанеров вприпрыжку скачет по долам и весям, скручивая наркобаронов, пушеров и дилеров, порицая представительниц древнейшей, владельцев табачных лавок и, конечно, нелегальных иммигрантов с островов Зеленого Мыса.



Из "Копов" выудили бесценную репортажную манеру съемки, превращающую игру в помесь экшен-муви с балетной постановкой Мариинки. Камера барражирует за могучими плечами нашего героя, заглядывает вместе с ним в прицел автомата, ее беспокойная душа вселяется в зрачки устройств внешнего наблюдения, вползает в замочную скважину или щель под дверью, осторожно сует нос в соседнюю комнату и вообще от души веселится. Главным ее удовольствием является, конечно, показ Сэма во весь фрунт, с тремя зеленеющими во тьме глазами, позой Спайдермена и игрушечной FN2000 у щеки.

И никакой фантастики. Сэм Фишер (Sam Fisher), любимое дитя международной антитеррористической группы-загадки, вполне может считаться незаконнорожденным отпрыском агента Дж.Б., британскоподданного, эсквайра. Неназванное, но интуитивно американское правительство натравливает своего суперооперативника на представителей мирового зла — и мы повинуемся. Ведь если есть в кармане пачка модных гэджетов, а во лбу многофункциональное устройство для чтения шифровок под одеялом, то террористам лучше родиться обратно. Справедливость торжествует, пока в логове врага находятся надежные водопроводные трубы.

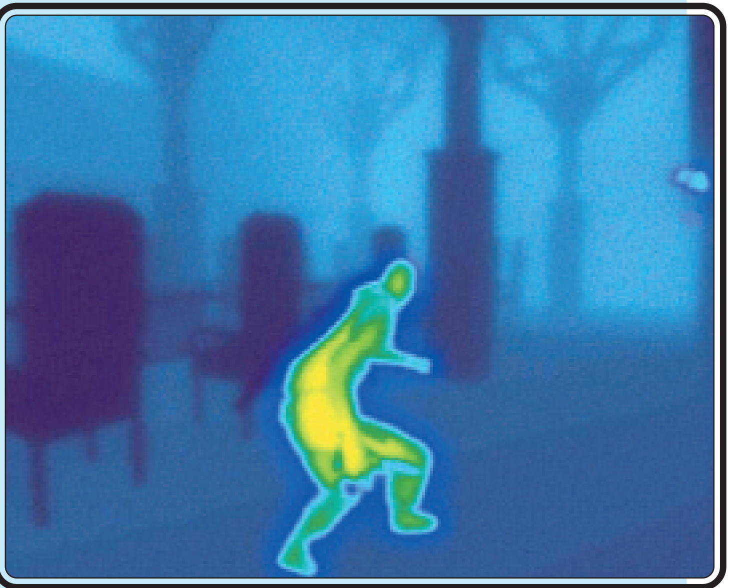
Сэм стремительный

Про трубные коммуникации — это не для пионерской стенгазеты. Сэм Фишер умеет и любит бродить по набитым противниками Свобод подвалам, и — боже правый! — КАК ОН ЭТО ДЕЛАЕТ. Весь проект Splinter Cell построен вокруг гипнотического зрелища крадущегося во тьме Сэма. Thief чернеет от зависти, Metal Gear Solid вешается на собственной бандане со сдавленным "банзай, хонто ни". Сэм дает мастер-класс.

Подпрыгнуть и уцепиться за трубу у потолка. Как вы хотите передвигаться: на одних руках, блистая мускулистым торсом и тренированно болтая ногами, или уцепившись всеми конечностями за подпотолочную монорельсу? Камера взмывает вверх вслед за хозяином. Пол, усыпанный лазерными триггерами, растяжками, чувствительными к давлению панелями и прочим скарбом заштатного злоумышленника, остается далеко внизу. Естественно, поднебесная диспозиция ничуть

не мешает нашему супергерою вести меткий огонь. В духе героев кинематографического Китая, Сэм способен в мгновение ока воспарить над дверной аркой даже без помощи труб: оттопыренные в шпагате ноги упираются в стены узкого коридора, руки свободны для различных занятий, которыми обычно тешат себя мегакоммандос, свисая с потолка вместо хрустальной люстры.

Дальше начинается неистовое. Наш вундеркинд обучен специальному развлечению: тихой сапой подползти сзади, одарив супостатову шею захватом одной руки, а висок — дулом автоматического пятнадцатизарядного в другой. И делай с ним что хошь. Иные харизматичные террористы немедленно начинают извергать диалоговые окна, понукаемые к дальнейшему фонтанированию ласковым сокращением Сэмовых пальцев на шее. Говоруна можно отпустить, но лучше облагородить пистолетом по затылку: функции предусмотрены. Более молчаливые друзья бородатого старца служат замечательным живым щитом. Циничную красоту натюрморта невозможно достойно описать печатным слогом. Сэм вальсирует с незадачливым пленником наперевес, двуногий бронежилет принимает на себя пули, осколки, огонь и удары взрывной волны. Неповторимо негуманный, неслыханно дерзкий трюк! Публика аплодисманит стоя.



"Тепловой" режим зрения не слишком помогает ориентации Сэма в пространстве, зато с неизменным успехом раскрывает места "закладки" врагов. Если это не ледяная ванна, конечно.

Прочие счастливые очевидцы описывают вообще нереальное. Подпотолочный Сэм стреляет в огромных размеров аквариум — и водные массы водопадом низвергаются на пол, под ноги слегка озадаченных процессом злодеев. С отрешенностью Мессии наш герой активирует электрический станнер и роняет его в новоиспеченное море. Вспышки, вскрики, жаркое из террористов... рекомендуется подавать с овощами и грибным соусом.

И тишина

На самом-то деле Splinter Cell совсем не злой. Напротив, главное удовольствие получается от мастерского бесшумного проникновения и столь же красивого ухода. Для чего у Сэма есть все технологии мира.

Начнем с трех глаз во лбу. Специальная анимация сподвигает Сэмову руку перещелкнуть линзы, активировав режим тепловой или ночного видения — по выбору. Последний отличается шикарной серой рябью, зерном и прочими художественными помехами, притягивающими праздных зевак почище мавзолея. Первый сильно отдает AvP и позволяет вычислять врагов через глухие стенки. Здесь заключается вся тактическая душа Splinter Cell: каждая новая комната становится маленьким Бородино, поводом для изощренного и осторожного исследования, проведения педсовета с самим собой и молниеносного выполнения задуманного. Сэм подсовывает специальную оптическую камеру под дверь (вид снизу незабываем!), щедрой рукой мечет специальную камеру-прилипалу на стены и потолок — дабы затем, сидя в смежном помещении, рассматривать супостатовы макушки и раздумывать о судьбах мира.

А как он стелется по стенам — Mamma Mia! Игровая камера с готовностью отскакивает назад, рисуя прильнувшего к очередной двери Сэма. В одной лапочке пистолет, другая осторожно берется за ручку и сдвигает дверь на миллиметр. Два. Пять. Сколько укажете! Довольная открывшейся перспективой, игровая камера устремляется к трещине в соседний, еще не изученный и потому столь волнительный мир. Ах, трепет первого шага.

Пока зрителей подбрасывают волны саспенса, Сэм спокоен и готов открыть огонь на поражение. Он с удовольствием палит из-за угла, прак-

Потолки в игре отделаны почище полов. Под ними наш изобретательный герой проводит более чем достаточно времени. Обезьянничает.

В угрюмых коридорах безымянной террористической твердыни водятся твари похуже крыс-пасюков. Американский спецназ, например.

тически вслепую, копируя и превосходя мастерство протагониста Metal Gear Solid. Некоторые миссии ограничивают количество жертв, другие не допускают изобилия спецэффектов. “Еще одна такая заваруха, и вы отзываетесь с поля брани”, — сообщает голос в наушнике. Тише, тише! Сэм Фишер борется с мировым злом в кромешной тьме и режиме радиомолчания. На экранах страны уже в 2003 году от Рождества Христова.

Александр ВЕРШИНИН.

P.S. Ubi Soft получила награду “Лучшая игра ECTS 2002” за Splinter Cell.

ДОКТОР ДОБРО

“ПЕРИМЕТР”
http://games.1c.ru/perimeter
Дата выхода: 3 кв. 2003 г.
Жанр: RTS
Разработчик: K-D LAB
www.kdlab.com
Издатель в России: “1С”
http://games.1c.ru
Издатель на Западе: Не объявлен

Декорации: ECTS, Лондон, 30 августа, сразу за стендом Criterion Software. Вижуалз: на экране демонстрируется что-то невероятное. Starship Troopers, в который вылили несколько цистерн черной краски: полчища жуков, несколько защитников лупят по ним из огнестрельного, трупы инсектоидов отлетают в стороны, но основная масса бежит, накатывается на бастион, как кошмарная живая цунами. Моргаю. Вижуалз-2: из ртутных капель десантируются дроиды и моментально открывают огонь по... выползающему из-под земли гигантскому человеческому лицу. Ракеты закручивают замысловатые траектории, как в последних минутах “Эпизода II”, и вонзаются в лицо, которое дрожит, оседает и распадается пылью. Ваш обозреватель сползает по стене, хватая воздух ртом. В выпученных глазах обозревателя неоном светится вопрос: “ЧТО ЭТО?!”

Это — “Периметр”.

Перфекто

Андрей “КранК” Кузьмин похож на Доктора Зло, только доброго: “Радует, что на выставке нет новаторских FPS! Я здесь прогулялся — сплошь скучные вариации на стародавние темы”. По сценарию на этом месте КранК должен поднести к углу рта мизинец и страшно рассмеяться, но он смеется не страшно и просто так, без мизинца. Скар выкрикивает с места: “Сделайте лучше РПГ!”. КранК: “Ну, положим, РПГ у нас в плане уже стоит... Да и вообще, я хочу на PS2. Идеи есть”.

Все это, впрочем, пока покрыто клубами разноцветного тумана, тогда как “Периметр”— вот он, посвежевший и подвергшийся за минувшее лето радикальной косметической хирургии. Судя по роликам, игра “очеловечилась”, что пошло ей на пользу: перед нами не просто mind game, но и entertainment-продукт высочайшего класса. Перфекционист КранК морщится: “Мы-то рендерингом сами не занимаемся, ролик заказывали на стороне. Я сам писал сценарий. Сделали неплохо, но я все равно многим недоволен”.

Мотор, хлопушка, начинается экшен. Внутриигровые юниты тоже повзрослели — это больше не комбинации шариков с конусами, это суровые, боевые машины. “Мы выкинули все предыдущие модели, оставили лишь концепцию конструирования юнитов из модулей”. Персонажи “Периметра” теперь относительно антропоморфны, ассоциировать себя с ними — проще простого, мы погружаемся в игру плавно, как атомная субмарина К-19 Widowmaker в глубины Охотского.

КранК показывает новое концептуальное новшество: локальный Mothership. Гигантская полусфера садится на поверхность планеты, моментально начиная укладку зеркального зеро-пласта. Мы

приближаем камеру к поверхности корабля и получаем очередной, но не последний культурный микроинфаркт: в полусфере теснятся небоскребы, кипит жизнь, летает по воздуху крошечный общественный транспорт. Эффект — как в последних секундах обоев MiB, если вы понимаете, о чем я.

Control

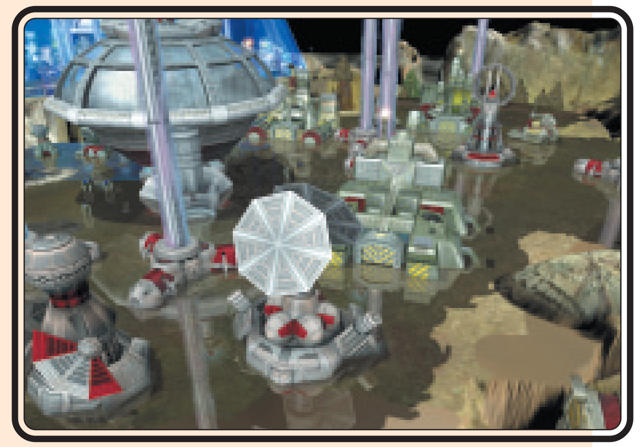
Подверглось серьезным модификациям и управление: теперь строительство кластера интуитивно. В ваших руках — действенные элементы контроля. Так, Андрей демонстрирует, как балансировать количество Бригадиров и Прорабов — иными словами, грамотно совмещать терраморфинг со строительством. Здесь же всплывает еще одно важное нововведение: изменилась сама концепция кластеров. КранК поясняет: "Кластеры как изолированные зеро-области, прикрытые куполом, конечно, остались — их может быть сколько угодно. Это важный элемент стратегии. Но система управления ими теперь стала единой". Проделано это исключительно по причинам гуманизма и человеколюбия калининградского Доктора Добро: тесты показали, что пользователи путаются в автономных системах управления и быстро гибнут под коваными сапогами злобного ИИ.

КранК увлечен игрой, словно ребенок: "А, нет, это неинтересно. Вот сейчас вам что покажу!.." На экране всплывает идиллический ландшафт ацтекского мира: это картинка "до". Секундой позже — картинка "после": страшная битва, срытые до основания пирамиды, изъеденная язвами земля. Пространство занято, кажется, сотнями суетящихся юнитов. Андрей ставит "Периметр" на паузу: "Видите, в воздухе застывает каждая выпущенная пуля, можно рассмотреть каждый луч света и каждый полигон. И, конечно, на паузе можно отдавать приказы". Удар милосердия: "Кстати, ракеты летают по физически корректным траекториям. Если они столкнутся в воздухе, то произойдет взрыв".

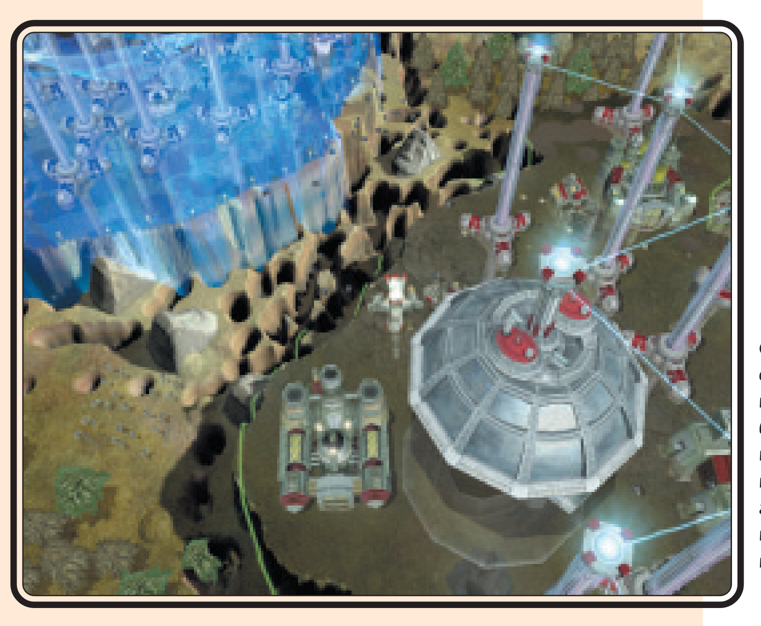
Контрольные в головы

Дай ему волю, КранК разрабатывал бы "Периметр" еще года три. Идеи и усовершенствования фонтанируют из него страшным многоатмосферным напором. "Это вы еще не видели экзотических юнитов — к примеру, высасывателя энергии. В нашей внутренней документации, — смущается КранК, — он проходит под псевдонимом Sucker". Коекакие впечатляющие вещи доступны уже сейчас: вот, к примеру, подземная торпеда. Зрелище пугающее. Через карту путешествует жуткий холм в окружении пузырей земли. "Это супероружие — если враг запустил его в ваш адрес, то у вас большие проблемы". КранК мечтательно рассказывает о других разработках, варящихся в подземных кенигсбергских чанах: кое-что будет летать по воздуху, кое-что — выкапываться из-под земли. "Жаль, в этой версии Скверну отключи-

Иногда мы на сто процентов уверены, что инсайд КранКа не что-нибудь, а пламенный "интел".

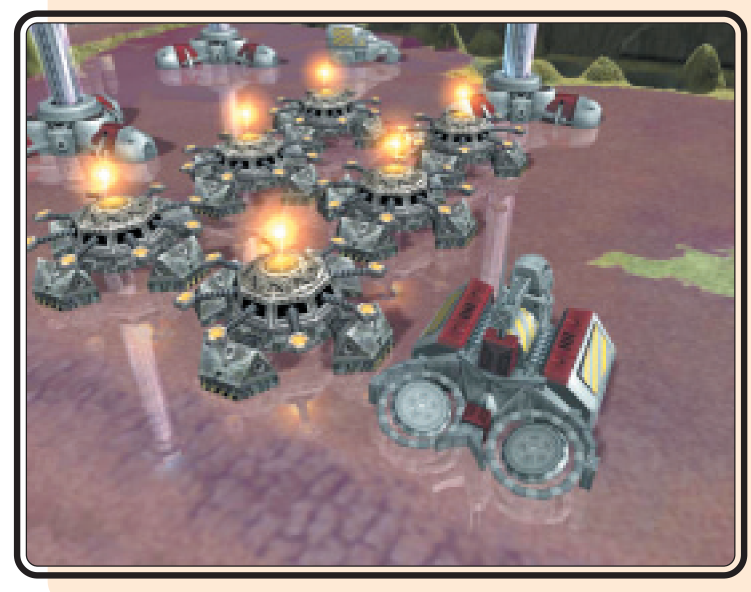


В зеркальный зеро-пласт можно глядеться часами, причем Доктор Добро уверяет, что "Периметр" удовольствуется даже младшими моделями "джифорсов".



Обитатели соседних кластеров, должно быть, могут на таком расстоянии перекликаться голосом. Граница на замке, но скоро начнется драма.

Архитектура тоже подверглась фэйс-лифтингу: из зданий, кажется, сейчас выбегут крэйзи-иваны с огнеметами. Прелесть “Периметра” в том, что подобного никогда не произойдет.



ли”, — жалуется Андрей. И тут же добавляет: “О, а еще в релизе будет мир, полностью состоящий из человеческих органов”.

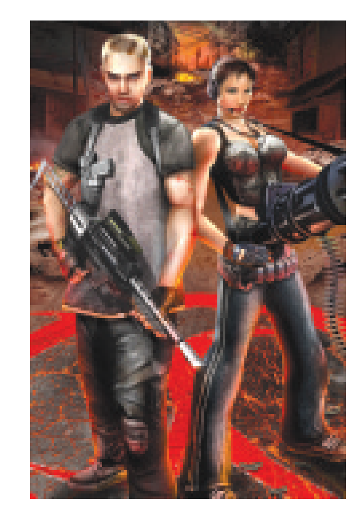
А вот и самая свежая новость: КранК нанял нескольких молодых фантастов для сочинения рассказов, чье действие будет происходить во вселенной “Периметра”. “Издадим все это книжкой и положим в коробку. Понятно, что многие потребители не будут утруждать себя чтением, но для глубины мира, для создания, как это говорят, fanbase, это будет правильным шагом”.

Андрей ОМ.

P.S. О встрече, которую провел КранК перед нашим визитом и о которой просил не рассказывать, мы, конечно, умолчим. Вот, впрочем, небольшая цитата: “Шансы прогреметь у нас теперь очень высоки”. Записали? Что называется, можете отнести его слова в банк.

СО СТОРОНЫ СОЛНЦА

DEVASTATION
www.digitalo.com
Дата выхода: Конец 2002 г.
Жанр: FPS
Разработчик: Digitalo
www.digitalo.com
Издатели: Groove Games
www.groovegames.com
Arush Entertainment
www.arushgames.com



Операция была выверена по часам и несколько раз прогонялась на специально сконструированном полигоне в подмосковном Одинцове. В тот самый момент, когда скрупулезный коллега Судаков электронным способом доставит свой внушительный список вопросов для интервью на базу противника (см. выше по течению единственного в России журнала), засадный Лондонский полк с пробуксовкой выруливает из березовой рощи на Ноттинг-Хилл и с гиканьем врывается в тент-палатку с логотипом Devastation. Где, само собой, интересуется исключительно аркадной Big Scale Racing, катающей радиоуправляемых зверюшек на смежном экране. Затем, подслеповато косясь на безошибочный Unreal Warfare-движок, спрашивает: “А шо це такэ?”.

Так и вышло. Хитроумный план, целью которого было сохранение девелоперского самомнения в непотревоженном диком состоянии, полностью оправдал себя. .EXE-фотоохотники ознакомились с Devastation, не показав при том, что пишут об этом маленьком проекте чаще, чем о WarCraft IV и TES IV, вместе взятых. Читайте всю правду и не забудьте о глубоководном интервью мосье Судакова!

Мы — гроза и пригородные пожары бетонных трущоб, мы — последняя надежа футуристических подворотен. Поскольку город абсолютно пуст, а редкие повстанцы бегают с игрушечными “пестиками”, поверить в молодца, путешествующего с тремя десятками видов стрелкового оружия, в принципе несложно.

Авторы Devastation без остатка растворились в собственной любви к орудиям причинения боли. Каждый металлический инструмент, за исключением знаменитой крысы, вызвал бы удовлетворенные междометия от мастеров Ижевского оружейного завода. Наши тоже: курсор грассирует по стеллажам полупрозрачного меню с профилями четырех пистолетов, пары автоматов, пары шотганов, трех снайперских винтовок, двух мини-ганов — список бесконечен. Нам показывают, как тяжелая винтовочная пуля разваливает голову надвое (“Headshot!” — единодушно вздыхает публика), отрывает несчастному голодранцу из числа оппозиции руку, выбивает коленную чашечку. Мерзко, конечно. Game.EXE не одобряет (о-фи-ци-аль-но!) варварские и неджентльменские способы истребления человеческой расы. Но на отчаянно сжимающего собственную ногу супостата смотрит с известным удовлетворением: работа аниматоров достойна поощрительного гу. Расшалившийся разработчик немедленно разряжает позитивный настрой, выстрелив очередному несчастному чуть ниже пупка. Тот отлетает, поскольку наш девелопер-извращенец воспользовался

маленьким ручным мини-ганом, плюющим миллиард пулек в минутку. Фууу.

А в остальном

Скриптовые сценки на движке заставляют пожалеть об их рождении. Повествование вертится вокруг злоключений моложавых сотрудников умозрительной исследовательской лаборатории, смахивающих скорее на медбрата и сестру милосердия. Несчастных пытается извести брутально настроенный спецназ, за что и получает по щекам. Единственная РОСКОШНАЯ сцена рисует снос особо неправильного солдафона взрывной волной апокалиптического темперамента. Так вот, отличник боевой подготовки стоит в коридоре боком к эпицентру несчастья и стойко ничего не замечает. Именно так его и складывает ударом, в сторону! Уровень скелетной анимации заставляет-таки поуважать авторов дополнительные две-три минуты.

Все остальное — плоское приставочное пламя и неубедительные струи воды — не способно раздуть искру в камине воображения. Грязный, неухоженный городок с крестьянскими текстурками и социалистической архитектурой также не провоцирует танца гормонов. Любую грязюку можно схватить жадными лапками — ну и что? Взятая за горлышко бутылка с легкостью превращается в "розочку", продвинутое оружие ближнего боя. И вот с ней в зубах против снайперов со слонобойкой, да? В многопользовательском режиме в кучу мусора обещают закапывать мины: только кто после такой декларации полезет в нем рыться?

Разве что ИИ, с этих парней станется. Ваша карманная команда оливеров твистов следует за вожаком с преданностью вест-хайленд-вайт-терьеров и беспрекословно повинуется встроенному в интерфейс поводку. Ни один из лоботрясов, разумеется, не способен спрятаться, использовать укрытия или хотя бы уклоняющиеся маневры. Святая троица встает ковбойским рядком и разряжает в пулеметчика барабаны своих утлых револьверчиков. Ответная очередь прерывает биение отважных, но беспросветно тупых сердец. В бэкграунде бойко нашлепывает простенькая брейкбитовая мелодия.

Наш безвестный противник неприятно удивлен обилием оружия в протагонистических дланях.

Ваши любимые авторы единственного российского журнала выбираются наружу в глубокой задумчивости, шляпы в руках. Бить или не бить?

Александр ВЕРШИНИН.

От геймплей-напряжения взрываются и фонтанируют гидранты...

Откуда в игре взялись самураи — до сих пор не понимает никто. Но им рады.

"POINT'N'CLICK IS DEAD"

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

www.brokensword3.com

Дата выхода: Конец 2003 г.

Жанр: Квест

Разработчик: Revolution Software

www.revolution.co.uk

Издатель: Не объявлен

Так казав команданте Revolution Software Чарльз Сесил (Charles Cecil), и небеса не разверзлись, а Earl's Court Exhibition Hall не содрогнулся от фундамента до крыши. Видимо, действительно "dead".

В тайной комнате "Кромвель-холл" происходит первое явление избранной публике игры Broken Sword: The Sleeping Dragon (в дальнейшем в целях конспирации именуемой BS3). Контраст с прошлогодним WoW-безумием разительный: пустые кресла, единственный вялый секьюрити на входе, атмосфера, извините, похорон. Догнав флюиды, Сесил продолжает: "...пойнт-и-клик мертв, господа, но адвенчура как жанр, вне всякого сомнения, еще нет". Спасибо, покойному уже лучше.

Шокирующие откровения

Чарльз сознается, что BS3, скриншоты которой действительно очень похожи на классическую плоскую квестовость первых двух игр сериала, делается на технологии Renderware производства Criterion Studios, которой в последнее время как-то вдруг стало везде очень много. Результат, надо признать, странен: идиллическая картина смычки трехмерного города с покосившейся 2D-деревней, размашистыми мазками писаная в прошлом номере нашего издания лондонским кабальеро в честь очаровательной Маши А., начинает неприятно оплывать. В некоторых ракурсах "живой" BS3 похож на дружеский шарж на GTA3, в других — на поздравительную открытку из богадельни для буйных, в которой томится престарелый археолог с кнутом. Модели героев напоминают повзрослевших симов. Экспрессия передается посредством несколько гипертрофированной анимации: вскинутые брови, изгибающиеся в крокодильских улыбках губы. Мы гоним от себя скверное ощущение: все это потому, что владельцы консолей обычно сидят далеко от телевизоров — зрение берегут. Вглядываться в морщинки и блеск глаз им, болезным, трудно.

Маэстро Сесил между тем окончательно месмеризирует публику: "Мы не собираемся конкурировать с адвенчурами: вместо этого Revolution хочет вторгнуться на территорию японских РПГ. До сего момента ни одной белой обезьяне это не удавалось". Босс Revolution говорит, что уверен в успехе мероприятия: первая серия BS была "best-selling-квестом на консолях" (это потому, что на момент ее выхода в мире игровых приставок безраздельно властвовала PSOne. — **А.О.**), а вторая — "best-selling-квест на PS2" (Ico, единственный квест на этой приставке, за исключением BS2, вышел значительно позже. — **А.О.**).

Мертвые Квесты

"Мы хотим, — вещает Сесил, — сделать не просто умную adventure-игру, которую полюбят высоколобые критики. Мы хотим сделать BS3 привлекательной для массового рынка: быстрой, яростной и технологичной". На экране Джордж и Нико катаются по полу гостиничного номера, раздавая друг другу весомые оплеухи. Чарльз между тем поясняет, каково это — играть в квест посредством джойстика Dual Shock 2. На простодушный вопрос из зала, не придется ли покупать геймпад для ПК-версии, следует серьезный ответ: "Лучше купить. Хотя, честно сказать, интерфейсом PC-варианта BS3 мы пока не занимались. Понимаете, за 10 последних игр технология изменилась фундаментальным образом, интерфейсы же квестов в это время топтались на месте. Мы пришли, чтобы изменить ситуацию".

Видите ли, еще несколько месяцев назад мы бы за такое разметали Revolution в мелкую щепу. Сегодня — см. материалы "Выбранных мест". Business first. Еще некоторое время назад в индустрии можно было позволить себе быть художником. Сегодня альтернатива ремесленничеству — банкротство. (В качестве иллюстрации: когда верстался номер, в нашу форточку влетел и тут же сдох почтовый голубь с вестью о том, что распалась Presto Studios, производитель одного из Последних Квестов Myst III: Exile.) Мы, впрочем, верим, что рано или поздно Мертвые Квесты, подобно Старым Богам из Лавкрафта, восстанут из своих поруганных гробниц и захватят власть над миром.

Вместо

Revolution, однако, идет дальше простого нигилистического отрицания point'n'click: вместо него у девелоперов готова новая система нашего взаимодействия с миром. По сути это тот же самый пиксель-хантинг, только примитивный: когда герой набредает на что-то интересное, в углу экрана автоматически появляется "иконка", позволяющая проделать с предметом серию манипуляций.

Румяный Чарльз Сесил, глядя на собственный портрет в прошлом номере: "Я знаю этого страшного человека! Редкий негодяй и международный мерзавец!"

Талантливый мистер Сесил продолжает оправдываться: "Посредством point'n'click вы можете делать весьма ограниченное количество вещей: посмотреть, взять, совместить. Это привело к однотипности головоломок во всех последних квестах. Прямой же контроль за персонажем, к идее которого, кстати сказать, мы пришли во время работы над GBA-версией первой Broken Sword, позволит вам несравнимо большее — это будет абсолютно новый уровень интерактивности". Возможно, во всем этом действительно что-то есть.

Отдельная история — поведение камеры в BS3. "В отличие от FPS и традиционных action/adventure, авторы которых прикидываются, что не знают, что ждет героя впереди, и вешают камеру ему за спину, мы поступим иначе. — говорит Чарльз. — Мы, понимаете, точно знаем, ЧТО ИМЕННО сейчас произойдет на экране, и намереваемся показать это "что" в наиболее выгодном ракурсе. Вы сможете потом смело дать нам "Оскар" за операторскую работу". Кто-то в зале громким шепотом восторженно

История, к сожалению, умалчивает, как можно целенаправленно куда-либо бежать, глядя в это время самому себе в лицо.

Тони Уорринер может больше не рассчитывать на высшие баллы от internationally celebrated-издания! Да, Маша?

шипит: "Как в Resident Evil!.." Да-да, дети. В точности как там.

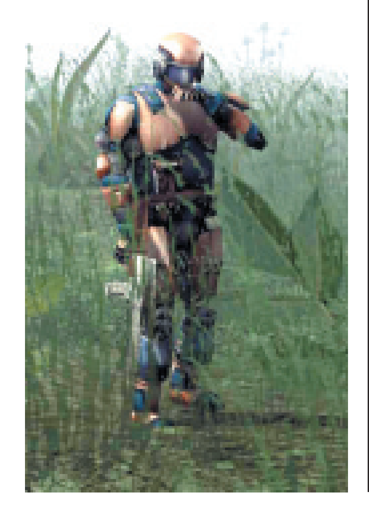
Чуть позже ваш обозреватель задаст Сесилу небольшой персональный вопрос о чудовищной активности LucasArts на ниве реанимации собственных Мертвых Квестов. Тот, косясь на слово PRESS на бейдже, отделается расплывчатыми сентенциями о том, что "у каждого свой путь" и "мы надеемся, что наш путь — более правильный".

Андрей ОМ.

P.S. Тони Уорринер при виде обложки сентябрьского Журнала: "А, .EXE! Вы всегда даете нашим играм отличные оценки!.." Не уверен, Тони.

НЕТ, НЕ БАЙРОН

CHROME
http://chromethegame.com
Дата выхода: Конец 2002 г.
Жанр: 3D-плагиат в стиле FPS
Разработчик/издатель: Techland
www.techland.pl



"Сначала мы хотели сделать Serious Sam", — вымолвил PR-менеджер польской девелоперской команды Techland Ян Марек (Jan Marek). Борзописцы .EXE в унисон кивнули и шустро-шустро заскрипели гусиными перьями по бересте. В воздухе резко запахло откровениями.

ECTS образца 2002 года оказалась скоробогатой на шутеры вообще и шутеры из Восточной Европы, что есть жанр отдельный и суверенный. Молодой и дерзкий, айти-пипл бывших соцстран ринулся под флаги Croteam как раз к тому моменту, когда хорватские ложкорезы собрались было выкатить третий ковш браги на потеху и так уже слегка окосевшей от серьезностей Сэма публике. Чу! Повеяло дешевой научной фантастикой.

Пускай скрипит потертое клише! Techland делает свой FPS под многообещающей биркой Chrome. Techland делает свой FPS под многообещающей биркой Day of the Mutants. Еще Techland делает свое ралли под биркой, о которой позже. И гоночки для детишек. Все на одном движке собственной конструкции, с гордо поднятой головой и немного мутным взглядом.

"...но потом мы увидели Deus Ex"

Марек не стесняется цитат. Шутер от первого лица Chrome не успел еще стать Serious Sam'ом, как ему в горло вкатили солидную порцию DX. Чтобы не просто шутер, а с сюжетом про тайну заговора, борьбу межгалактических корпораций, правое дело и честных убийц. Главного хорошего киллера зовут Bolt Logan, и такое имя просто так никому не выписывают. У нашего друга Болта не все в порядке с телом: там полно странных железяк, большая часть которых заработает лишь к последней миссии. Из списка имплантов выбираем (ох, что взять, ну что взять?)... выбираем Smart Pistol Link! Теперь наш верный пистолет сам во всех прицеливается. Пан Марек между тем резво носится по густому и в меру симпатичному лесу, пытаясь найти хоть одного искусственного интеллекта. Искусственные интеллекты, будучи наделенными разумом, от жаждущего крови Марека явно скрываются. В ярости наш гид выуживает угрожающего вида бинокль, вещь в хозяйстве незаменимую: немного пошарив по кустам, окуляр делает стойку на один из них. Со слабым курлыканьем Болт-Марек бросается в чащу, где благополучно расстреливает парочку несчастных гуманоидов. Первый в момент агрессии спокойно покуривал, и на его бездыханном теле мы обнаруживаем пачку сигарет. Как мило! От законного вопроса "зачем?" Марек уклоняется с помощью длинной очереди по трупам. Те вяло дергают конечностями, один из них незапланированно растворяется в воздухе.

ИИ должен бы меняться в зависимости от вооружения. Человек с гранатометом смело идет напролом там, где тварь, дрожащая пистолетом, предпримет тактическое отступление. Разумеется,

в представленной бета-версии эти обаятельные функции отсутствуют, они будут привиты кибератлетам сразу же по возвращении из Лондона. "Merde!" — огорченно кричат в таких случаях галлы.

"...и очень любим Star Wars"

Кроме 20 видов оружия (сейчас доступен лишь этот уродливый автомат), в игре будет транспорт. На мольбу показать класс Ян Марек из Techland неохотно загружает миссию, и мы наблюдаем скриптовую сценку, в которой наш самоотверженный Болт парит над водной гладью на аппарате, подозрительно похожем на speeder из "Звездных войн". Вода между тем неплохая: с округлой ровной волной, красиво искажающимися отражениями и приятным цветом лица. Порулить? Для этого будут специальные сюжеты-погони, сюжеты-преследования и сюжеты-сражения. Сюжеты-мини-игры? Они самые, только в три раза обрывистей того, что вы видели на соседнем стенде. Поскольку Большого Брата в лице LucasArts на выставке не видно, Techland оказалась единоличным обещателем машинного парка из walkers, speeders, shuttles, water boats, scooters и прочей machinery для всех желающих, любого возраста и пола.

Отдельное спасибо девелоперам из Techland за то, что не смотрели французскую киноленту Refifi 1958 года рождения, никогда не видели "Пластилиновую ворону", не читали Нодара Думбадзе и не катались на wakeboard.

Знание — зло.

Александр ВЕРШИНИН.

Воины будущего смогут успешно прятаться даже за вот такими хилыми пучками степной травы. Коварные и опасные типы!

Мнения специалистов расходятся: одни утверждают, что бойцы слишком увлеклись фильмом "Кин-дза-дза", другие же уверены, что видят перед собой поклонников японской хардкор-металлической группы "Дассейн". Обе группировки умеют делать "КУ".

Катать не дают. Даже не просите. Опытный образец. Менеджер сказал: "Еще раз увижу пассажиров, заставлю делать "Ку" (см. шот выше)".

АНИБАЛЬ

HANNIBAL
http://hannibal.arxeltribe.com
Дата выхода: Март 2003 г.
Жанр: First person adventure
Разработчик: Arxel Tribe
www.arxeltribe.com
Издатель: Universal Interactive
www.universalinteractive.com

И пока наша Маша отправляла во Францыю надушенные Marina de Bourbon письма и получала оттуда же благоухающие, скажем, Miracle Homme ответные послания (см. масштабное интервью в новостном блоке), Диего Занко (Diego Zanco) из люблянской студии Arxel Tribe отказывался показывать обозревателю журнала Game.EXE живую и играбельную версию Hannibal. “Это очень, очень и очень ранняя версия, понимаете... Вы сейчас испортите себе впечатление и не получите никакого представления об игре!” Но картинка, возражает ВПС, пытаясь заглянуть через диегово плечо, выглядит превосходно. “Вот поэтому нас и заставили привезти эту проклятую пре-альфу”, — хмурится Диего, косясь на никак не могущего расстаться с .EXE-вымпелом (за “Квест-2001”) босса Arxel Tribe Гийома де Фондамье (Guillaume de Fondaumiere). Но, возражаю, даже в нынешнем “ультрапредварительном” состоянии Hannibal выглядит современнейшим FPS! Занко: “Это не FPS. В том-то и дело. Смотрите сами”. И одним движением срывает бархатный занавес с той единственной детали, о которой умолчали очарованные Машей интервьюируемые, — геймплея.

Ускользающая красота

Попробуйте представить, как выглядела бы официальная игра по мотивам Hannibal, будучи отданной на откуп какой-нибудь Universal Interactive. Ну, к примеру. Чтобы только обязательно с офисом в Калифорнии. Да-да, этот двинутый парень, Лектер, что ел мозги. Подумайте над этим.

Или нет, пойдем в наших “что, если” еще дальше: вообразите плотоядную драму о докторе Лектере в исполнении галльских синематографических фокусников Жана Жене или Питофа. Или обоих сразу. Или даже поставим мысленно за камеру Гаспара Ноэ (Gaspar Noe), режиссера к/ф Irreversable, шокировавшего Канны. В последнем случае общество оправилось бы от пощечины не скоро, если вы понимаете, о чем я. Амели мертва, блн. Медитация о неминуемой смерти должна исполняться самураем ежедневно.

Все это к тому, что Arxel Tribe и лицензия Hannibal — брак, заключенный где-то за пределами нашего материального мира. Никто другой не потянул бы такой проект. Никто другой, и мы искренне так считаем, не смог бы пройти между большими барьерными рифами голливудской выспренней пошлости и модной в современном европейском арт-хаусе “Baise Moi”-грязи. Вы согласны, дорогая Кларисса?

Франкоязычные сотрудники Arxel Tribe называют Ганнибала Лектера так: “Анибаль”.

Между свинцом и серебром

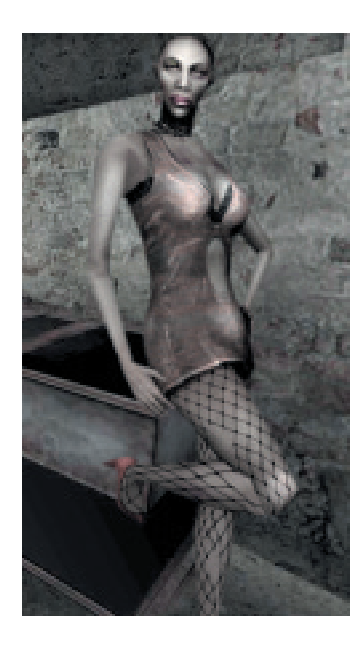
Первый же кадр — тонкие пальцы агента Старлинг, сжимающие “ингрэм”. Антураж — полуразрушенное подземелье психиатрической лечебницы в Балтиморе и известная клетка, обитатель которой в эту минуту ужинает старым другом в Венеции. Занко поясняет: “Вы — агент, и стрелять в кого душа пожелает не придется. Такое поведение может закончиться вашим собственным арестом и досрочным завершением игры”. С этими словами мы выпускаем очередь в брюхо выползшему из клетки бомжу. Ну, случается. Фокус игры, по уверениям Диего, будет совершенно не на этом: “Большую часть времени вы проведете за допросом свидетелей, анализом ДНК и отпечатков пальцев. Разговоры, нюансы мимики — движок позволит вам на глаз определить, что собеседник лжет. Или не придать этому значения”. “Ингрэм”, однако, с такой любовью смоделирован неспроста: “Придется, конечно, произвести несколько непростых арестов. Плюс, сейчас мы как раз работаем над сценой на рыбном рынке, открывающей кино-”Ганнибала”, — вам понравится”.

Занко показывает, как будут визуализироваться анонсированные его коллегами галлюцинации дорогой Клариссы: камеру шатает, экран заливает красным, звуки глохнут, словно бы транслируемые через подушку. В крайней стадии умопомрачения Старлинг почему-то будет видеть собеседников бесплотными скелетами: “I see dead people”, да.

Спрашиваю, будет ли в игре статус-бар наподобие аналогичного в The Thing — дабы демонстрировать наше душевное состояние. Диего говорит, что, несомненно, будет, но нынешняя версия “очень, очень и очень...” и так далее. Пока же в углу экрана болтается схематичный скелет слишком позорного вида для того, чтобы попасть в релиз Hannibal.

В главной роли

Между тем лично пообщаться с добрым доктором Ганнибалом в игре не придется: “Он будет являться Клариссе во флэшбэках, воспоминаниях, скриптовых и FMV-заставках”. В Arxel Tribe



решили, что Лектер — слишком могучий персонаж, чтобы наделять его куцым ИИ, на который способна сегодняшняя техника, или, тем более, заставлять отвечать на наши вопросы заранее заготовленными скриптофразами. "Наш Лектер не бездумная марионетка". Надо думать.

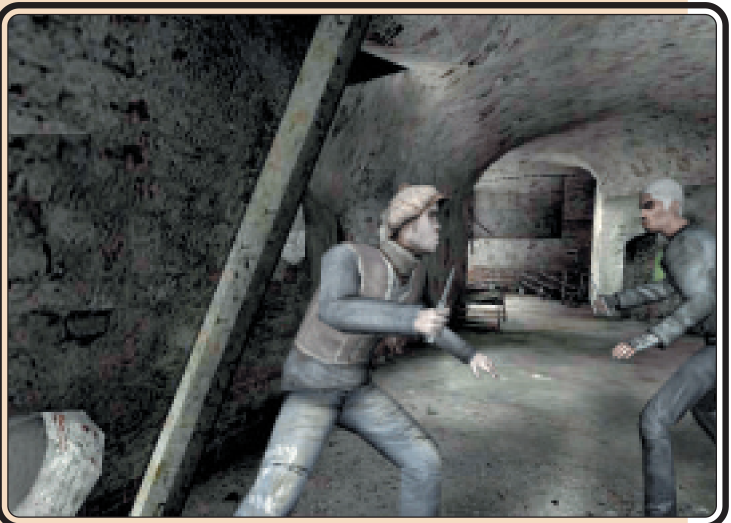
Кстати, официальные промо-материалы Hannibal лишены физиономии сэра Энтони Хопкинса (Antony Hopkins), демонстрируя вместо этого лишь культовый людоедский намордник. Занко: "Поражаюсь вашей наблюдательности. Не хотелось этого говорить, но дело в том, что Хопкинс — единственный актер "Молчания ягнят", не давший согласие на моделирование своего лица в нашей игре. Конечно, мы выйдем из положения — сделаем Ганнибала очень похожим, но не стопроцентно идентичным".

В связи с этим давайте с грустью вспомним первую экранизацию "Красного дракона" — известный только киноманам Manhunter Майкла Манна, где роль Ганнибала Лектера исполнил Брайан Кокс (Brian Cox), визуально похожий на помесь Генри Роллинза с портовым грузчиком.

Будем, однако, надеяться на лучшее, господа пациенты.

Андрей ОМ.

P.S. "По договоренности с Universal мы выпустим игру день в день с релизом Red Dragon на DVD", — говорит Занко. Последнее должно случиться в марте-апреле 2003 года.



Решительно неясно, каким образом в "Анибаль" попала сцена дуэли клошаров на монтировках.

Псы-призраки, кажется, называют такую стойку "маваси".

При виде фотографии сурового Д. Занко не менее суровый Д. Гусаков спросил: "А что там делал Д. Шахрин?" ("Чайф". — Прим. ред.)

Лиза Гомес (Elise Gomes), PR-менеджер Arxel Tribe, с "Анной на шее". Верите ли, эти люди не знают, что такое вымпел.

ЭХ-ДОРОГИ

XPAND RALLY
http://xr.techland.pl
Дата выхода: Конец 2002 г.
Жанр: Деревенский раллийный симулятор
Разработчик/издатель: Techland
www.techland.pl
Издатель в России: "1С"
http://games.1c.ru

Заголовок на открывающем экране личного Интернет-гаража Xpand Rally от все той же польской Techland только подтверждает грустные выводы относительно источников вдохновения наших речь-посполитых друзей. "Мы видели миллионы раллийных симуляторов и вот теперь сделали самый лучший из них". Запредельные дозы патетики наилучшим образом раззадоривают ядовитую слюну литературного Эскадрона Смерти имени Game.EXE. Если бы мы не любовались живым продуктом на нынешней ECTS, Xpand Rally могла бы свернуть прямиком на специальный Highway to Hell™ в частных землях обожаемого по обе стороны существования культового Жу.

Спасены!

Многофункциональный пиар-зомби Ян Марек (Jan Marek) более чем заслужил кличку "Мямлик" в тот день. Он совсем не торопился расставаться с информацией, отщипывая ее от себя мелкими кусочками. "Мы хотели сделать ралли, но необычное, — тянул он глубокомысленно. — Поэтому мы взяли на себя ответственность привнести элемент фантастики в общем-то серьезную игру".

Xpand Rally не лучше своих многочисленных кузенов и кузин, среди которых не последнее место занимают Colin McRae Rally, Rally Championship и Rally Trophy. Отнюдь. Модели исполнены чуть грубовато и отполированы до беззастенчивого сорочьего блеска, но на этот раз они волновали нас меньше всего. Сведенный штатным Chrome-движком игровой мир оказался выше всяческих похвал. Такого изумительно отвратительного ландшафта, столь гениально испорченной дороги раллийные фанатики еще не видели. Если вы никогда не были в деревне Сидорово Вологодской области, то глубокое счастье от грязелазания по подобным хайвеям вам неведомо. Некоторые этапы Xpand Rally мутируют в состязание изгвазданных ползунов, и это есть простое нечеловеческое счастье.

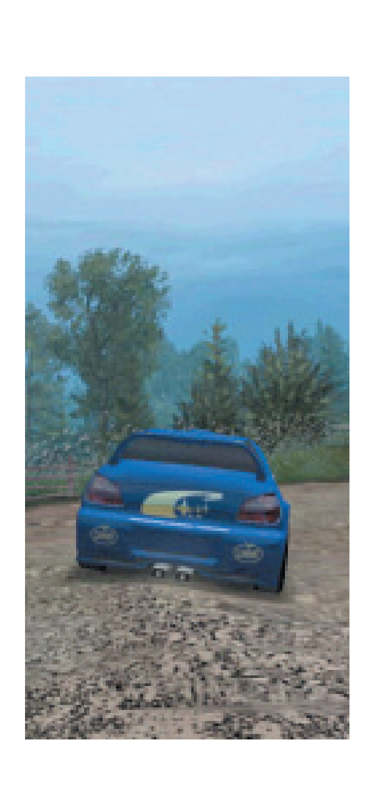
Марек философски объявляет, что их программист (молодой, побит скалками и уволен) при сборке данной версии игры перепутал продольную и поперечную оси автомобиля. Отсюда ощутимая бортовая качка — вместо продольной и на ухабах. Наш находящийся в покое подопытный "Форд" действительно забавно переминается с колеса на колесо, словно пойманный с гаванской сигарой в зубах первоклассник. Польский чудо-оратор нехотя отламывает еще: "Ралли называется Xpand благодаря системе апгрейдов для каждого из 30 автомобилей. Нитро-бустеры, турбины, спойлеры и прочие аксессуары. Фул хаус".

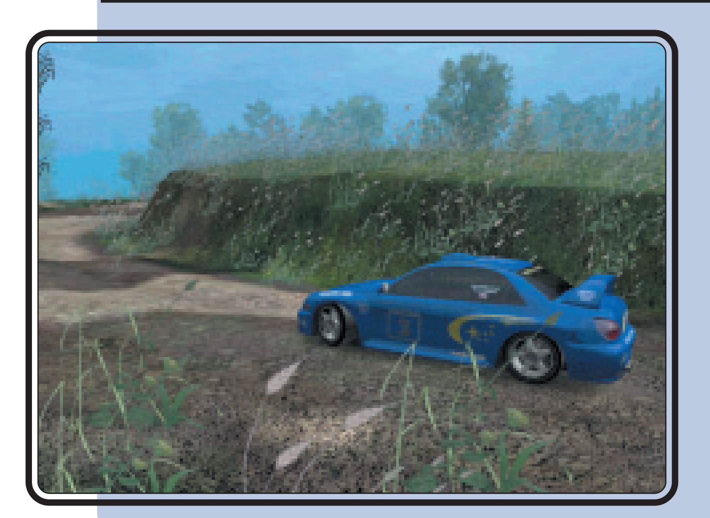
Гонять по корде

Ваши мы отчаянно пытаемся выразить восторг на строгих римских профилях. К режиму карьеры зачем-то приколочена неуклюжая сюжетная конструкция, дающая прикурить всем и каждому — нечего было влезать в опасный мир товарно-денежных отношений! В обмен на право выигрывать деньги на соревнованиях и приобретать на них новые побрякушки для любимой четырехколесной авторы собираются компостировать потребительский мозг историей гипотетических молодых гонщиков, плохих дядь-предпринимателей и несанкционированных заездов во имя секса, драгза и рок-н-ролла. Иных путей добывать апгрейды и спускать деньги на починку исковерканного авто нет и не предвидится. Крепитесь, доливайте виски в вашу минералку.

С неплохой физикой, смазливой графикой и сногсшибательным ландшафтом Xpand Rally имеет все шансы войти в историю как раллийный симулятор с самыми высокими кочками и самыми широкими проселочными дорогами на всю округу.

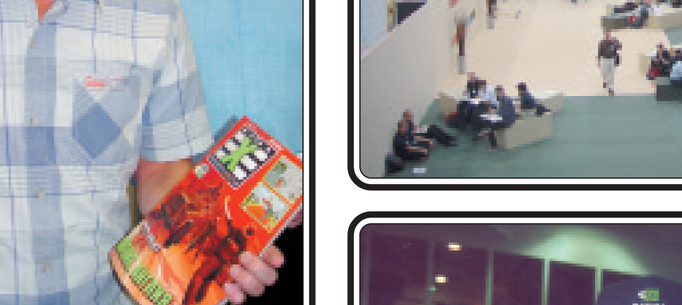
Александр ВЕРШИНИН.





Лучше всего "хромовский" движок рисует траву. Веселую и грустную, зеленую и пожухлую — отличную красивую траву.

Высшие эшелоны власти Codemasters в лице Ника Уилрайта (Nick Wheelwright, исполнительный директор): "В перерывах между делегациями финских, норвежских и польских разработчиков мы нянчим любимый вымпел .EXE. Такая... энергетическая штука!"



Меньше всего новая ECTS похожа на выставку компьютерных игр. В этих спокойных светлых покоях медики могли бы выставлять новые модели шприцев, а продавцы опиума для народа — опиум для народа.

Мавзолей, где упокоилась ECTS 2002, — Earl's Court Exhibition Center.

...Атмосферу затрапезного люберецкого "компьютерного клуба" несколько разбавлял слонявшийся в окрестностях вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein).

ДВУНОГИЕ УРОДЫ

DAY OF THE MUTANTS

http://dom.techland.pl

Дата выхода: Не объявлена

Жанр: FPS/RPG

Разработчик: Techland

www.techland.pl

Издатель в России: "1С"

http://games.1c.ru

Издатель на Западе: Не объявлен

Домом "игр для мальчиков" была и остается PS2. Долетающие до нашего декадентского формата соленые брызги в виде GTA3 и теперь вот Mafia ничего кардинально не меняют: если вы хотите палить из окна своего родстера из "Узи" под правильную музыку, вам нужен "тостер Дарта Вейдера". Starsky & Hutch, Breakaway, GTA Vice City — вот главные игры титанического шоу PlayStation Experience, бушевавшего аккурат за стеной снулой ECTS.

И здесь на помощь стесненным рамками моноплатформенности нам приходят поляки из Techland, тоже любящие палить из окон и, кроме того, как никто понимающие неизбывную славянскую тоску по новому Fallout.

Sam'n'Max hit the road

За прошедшие со времени E3 несколько месяцев девелоперы Day of the Mutants (DotM), подобно Джейсону Борну и его идентификации, обнаружили в своих руках страшное оружие. То, что должно было проходить по разряду постапокалиптического клона Serious Sam, подверглось радикальному редизайну и теперь являет собой куда более глубокую, заманчивую и взрослую игру. Представьте себе 50 квадратных миль обожженных радиоактивным солнцем пустынных хайвеев. Вообразите небольшие уцелевшие островки цивилизации в пустынях, заселенных мутантами. Вспомните, сколько человеческих жизней стоит галлон бензина в "Безумном Максе". Вспомнили? Так вот, в DotM курс обмена еще менее выгоден.

Дух Макса, таким образом, заменяет витавший до сего момента над игрой дух Сэма. Проектный менеджер Techland Ян Марек (Jan Marek), приставленный объяснять почтеннейшей публике смысл жизни, всем телом пытается закрыть рабочее название внутриигрового автомобиля — MadFord. "Это очень ранняя версия, — лепечет Ян, замечая направление наших взглядов, — фактически пре-альфа".

Mutatis mutandis

Да-да, автомобиля. MadFord — наш верный мустанг, единственная надежда в пустынях. По уверениям пана Марека, в автомобиле предстоит провести процентов 40 игрового времени, и, черт возьми, что это будут за сорок процентов!.. Дело в том, что все свои нынешние игры, включая сопливую Pet Soccer, Techland делает на движке Chrome Engine, лучше всего которому удаются открытые пространства и физика автомобилей — последняя находит себе блестящее применение в черноземной Xpand Rally, о которой см. где-то рядом.

Вот мы бежим трусцой к стоящему в отдалении авто, чувствуя затылком опасность. Точно: из подземных укрытий выскакивают похожие на Tusken raiders мутанты с арматурой наперевес. "Это, — поясняет Ян, — базовые уродцы, пушечное мясо. В полной игре их будет около десятка типов". Мы укладываем из берданки молодецкими headshot'ами обделенных искусственным интеллектом нападающих и, как говорит Олег Михалыч, "падаем в мотор".

Вот здесь уже хочется заорать что-нибудь нечленораздельное и мало пригодное к публикации: взревев и подняв клубы пыли, MadFord расшвыривает поганцев капотом, делает полицейский разворот и вылетает на хайвей, оставив уцелевших мутантов далеко позади.

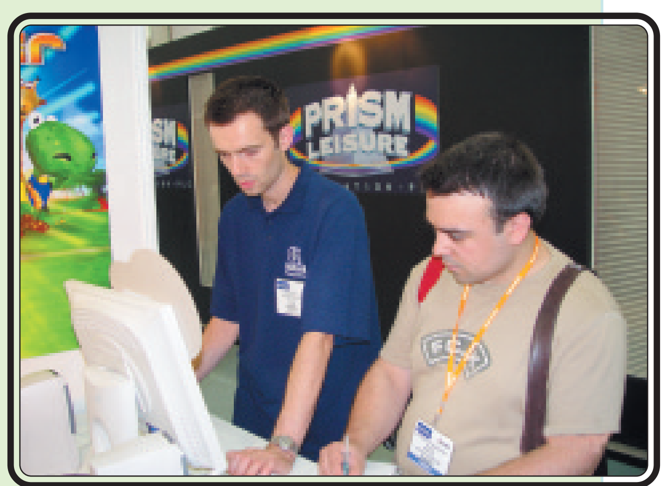
Такого вы еще не видели. Дальше, по уверениям экскурсовода, будет больше: в релизе можно будет переключаться в вид из кабины, брать любимое стрелковое оружие и лупить из окон по радиоактивным two-legged freaks. Будут гонки с племенами моторизованных мутантов, эскортирование конвоев и тому подобные слюноточивые вещи. Менять машину не придется — в нашем распоряжении едва ли не единственное уцелевшее на планете авто, зато возможностей для "тюнинга" будет предостаточно.

Кроме того, любые два вида оружия можно будет разместить в двух собственных руках и дуплетом — скажем, из шотгана и автомата — радовать противников. Мелочь, а пробирает...

Здесь у гида звонит мобильный телефон, он бледнеет, выдавливает извинения и уходит разговаривать с боссом игроиздательского мейджора, имя которого мы знаем, но не скажем.

Заря пустоты

Даже если бы вся DotM ограничивалась вышеперечисленным, мы влюбились бы в нее со всеми потрохами. Но это только верхушка, приманка для массового потребителя. Ядро игры — ее РПГ-составляющая. С самой первой секунды вам открыт весь мир. Вы можете плюнуть на сторилайн, не морочиться с сюжетными квестами и просто поехать убивать мутантов. Но вы так не поступите. Вы будете курсировать между парой десятков оазисов разумной жиз-



Мутанты, автомобили и оружие — что еще нужно славянским мужчинам в самом расцвете сил?! Слева — тот самый Ян Марек.

ни, получать задания, торговать награбленным, разгадывать страшные тайны, зарабатывать очки опыта и развивать собственные характеристики. Все это не нашло пока материального воплощения, это нельзя пощупать, Марек не готов даже рассказать, какие конкретно умения будут в нашем распоряжении. Но, согласитесь, от осознания, что где-то рядом производится огромная игра с мутантами, квестами и тоннами огнестрельного оружия, дышать становится существенно легче.

Возвращается заметно расцветший Ян, и наш железный конь съезжает к пугающе реалистичной придорожной заправке "Texaco". Вот этот красный логотип (к релизу, скорее всего, девелоперов заставят его снять) почему-то пугает больше всего, выдергивает из реальности и напоминает об одной неуютной вещи. Дело в том, что режиссер "Транспоттинга" Дэнни Бойл (Danny Boyle) заканчивает съемки антиутопии 28th Day, трейлер которой как раз сейчас крутится в лондонских кинотеатрах. Так вот, эти полторы минуты экранного времени пугают так, что бледнеет суммарный хронометраж всех "пятниц, тринадцатое" и "восставших из ада". Герой бойловского фильма бредет по мертвому Лондону, где нет даже птиц. Безлюдная Пикадилли, Трафальгарская площадь с перевернутым автобусом — эта противоестественная пустота и тишина мест, где толпы людей не иссякают даже глубокой ночью, заставляет рассудок дорогих зрителей чувствовать себя очень неуютно и проситься на волю. Примерно сходными методами оперирует в DotM и Techland: абстрактная послеядерная заправка может быть какой угодно, но заправка "Texaco" должна быть живой, понимаете?!

Черная магия временно рассеивается: внутри станции очень скверные текстуры и одни и те же обмотанные портянками мутанты. Марек сворачивает демонстрацию — ему бежать на встречу с очередным паблишером (если не врет, конечно).

Так вот, если Techland сможет сделать игру хотя бы вполовину такой, какой хочет, это будет шедевр. Если же это удастся на сто процентов, DotM станет новым культом. Ручка контрастности в таких проектах всегда вывернута на максимум, это наибольшая ставка и последние деньги на зеро — результатом может быть равно пантеон с мраморными статуями Уоррена Спектора и Джона Уркхарта и мрачное забвение в болоте безденежных восточноевропейских разработчиков-неумех.

Андрей ОМ.

P.S. Еще очень дорогого стоит промелькнувшая на обочине случайная разрушенная церковь с покосившимся шпилем. Она не привязана ни к сюжету, ни к одному из квестов, но вы можете в любое время выйти из автомобиля и осмотреть достопримечательность.

Tusken raiders явно разграбили гигантский склад портянок.

АРИГАТО, АНИКИ!

BREED
www.breedgame.de
Дата выхода: Конец 2002 г.
Жанр: 3D-Не-Halo
Разработчик: Brat Designs
www.brat-designs.com
Издатель: CDV Software
www.cdv.de

Что в литературном переводе с японского означает: "Спасибо, брат, за все хорошее, что ты сделал для нашей семьи, да воссияет твое будущее существование светом нирваны, и пусть северные территории вернутся к нам немедля". Пройти мимо девелоперской студии с названием Brat Designs и не пошутить, не представляется возможным. Зов скабрезных джунглей, понимаете?

Между тем "братишки" без устали массируют чугунными молотками бока солидной металлической болванки с именем Breed на самом видном месте. Братский пиар жалуется в надежде на сострадание со стороны знаменитой своей квадратной площадью русской души: "Нам так хочется сделать что-нибудь оригинальное, даже уникальное. В Breed вкладывается весь творческий потенциал, все вдохновение Brat Designs. Долгими ночами, за чифирем и батоном хлеба с изюмом мы спорим, доказываем и опровергаем, изобретаем, созидаем..."

"Halo", — говорит проходящий мимо монитора с Breed фрик в гавайской рубахе и прической "Моя быть Бэкхэм".

"Halo!" — соглашается его крашеный в фиолетовое спутник.

"Halo", — тонкими голосами выводят увешанные камерами японцы.

"Это и есть Halo, дэдди?" — спрашивает дебелый английский подросток у своего дородного папаши.

Братский пиар судорожно вытаскивает из серебряного портсигара пилюлю, производит глотательный акт и через секунду мешком валится в уютную синеву ковролина. "А по-моему, на Halo совсем не похоже, — говорит мне Андрей Ом, лениво ковыряя бездыханное тело носком лакированного итальянского ботинка. — Вылитый Tribes, no shit".

Помесь орла с ослом

По возвращении лондонских засланцев в редпенаты ББ на полуполном серьезе выкатил версию, что Breed объявили "PC-игрой недовыставки" лишь благодаря всеобщему заблуждению: мол, это и есть Halo для PC, только инкогнито. В ответ ему была изложена следующая правдивейшая история:

Каждое Breed-приключение начинается с орбиты. Вокруг популяризированной пришельцами Земли одиноко крутится орденоносный космический крейсер "Дарвин" с дивизионом самой человечной звездной пехоты GRUNTS. Авторы игры, разумеется, срифмовали многословную расшифровку оригинальнейшей в Солнечной системе аббревиатуры, которая, по нашим прикидкам, все равно не способна затмить разминочный Лемовский стих: "Грозный Генька генератор грубо грыз горох горстями".

Перед отходом в мир теней наш любимый пиар-агент упоминал об уникальной возможности вести десантный шатл собственноручно, бороться с коварной болтанкой плотных слоев, уворачиваться от зенитного огня, волевым голосом говорить штурману: "Положи нас на карту, Билли". На деле дорогого ECTS-гостя и еще пару ботов кидают в обширный багажник невзрачной прямоугольной жестянки, посекундно пугают цветомузыкой оранжевого тона, — и в следующее мгновение корабль величественно плывет над бескрайними океанскими просторами к тропическому острову. Отсутствие функции "заказать мартини и бикини" болезненно пощипывает отдельные регионы черепной коробки. Зрители ОРТ бессознательно тянутся к соку "Джейсевен".

Если променад над земельными угодьями не напоминает вам хоть один голливудский фильм о Вьетнаме, значит, оставшаяся часть полета проходит под музыку незабвенного голоса анималиста Дроздова: "Инопланетяне очень пугливы и свято повинуются своим инстинктам. Шум нашего вертолета встревожил стаю молодых инопланетян, которые немедленно бросились к естественному укрытию — тяжело вооруженной инопланетной базе..."

Мы утопимся в мальвазии!

Земные инопланетяне страшно похожи на кузнечиков-акселератов, горлумов-горлумов или гарипотеровских домашних эльфов. Каждая группа пришельцев закапывает неподалеку специальное органическое устройство, триггер. Он невидим и необорим. Земные ученые до сих пор не изобрели средств противодействия триггеру, поэтому честные ребята из звездной пехоты просто не забивают этими глупостями голову: расстреливают всех, кто не сможет выговорить "на траве дрова у дрофы трава" по первому требованию. Короче, вообще всех.

К несчастью, с брифингами выставочной версии Breed было не все чисто. Сразу после высадки боты стройными рядами удалялись в сторону глубокого синего моря, в глубинах коего,

как свидетельствовала бортовая аппаратура, был упокоен первый waypoint. Больше богатырей никто не видел.

Оставшийся в бодром одиночестве нео-Дядька Черномор был вынужден воспринимать приказы на слух. Штаб настаивал на том, что отправившегося на аудиенцию с Посейдоном военного инженера доставили вооон на ту высоту. Чем не цель в жизни? Путь зарекомендовал себя непростым парнем. Срезая по дороге инопланетных кузнечиков и пальмы (фирменное ноу-хау!) из единственного, но верного автомата, взбирается на пригорок — и что же он видит? В раскинувшейся у подножья гор долине обустроился красивый, но чужой город, по периметру которого расставлены то ли башни, то ли маяки. Первый крупнокалиберный снаряд с упомянутой высоты гулко ухнул в землю неподалеку. Так вот зачем нужен инженер: обезвредить артиллеристово гнездовье! Восхождение на скалу по уютной извилистой дорожке сопровождается театральным обстрелом с высот. Каждый взрыв драматически ломает злосчастные пальмы, носорогом пучит землю и натужно свистит. “Как замечательно поставлен милитаристический спектакль!” — восхищенно думает казуальный посетитель стенда, перед тем как подцепить тушкой очередной крупнокалиберный.

“Но порулить боевыми экипажами нам так и не дали. ИИ не показали под предлогом водного сумасшествия. Повторные попытки выполнить задание встречали совершенно идентичный сценарий развития событий”, — завершают рассказ лондонские экспатрианты и разом заглатывают по пятьдесят капель тридцатилетнего коньяка “Багратион” из личных погребов главреда.

“Бреед. Сто жэ не Halo”, — подытоживает ББ.

Вот и мы и том же...

Александр ВЕРШИНИН.

Ну и как вам холодный, мокрый снежок, маленькие зеленые оккупанты?! Мировой пожар лучше всего раздувается специально сконструированным броневиком.

“И заплакали блюдца, не лучше ли вернуться?”

РАЗУМ И ЧУВСТВА

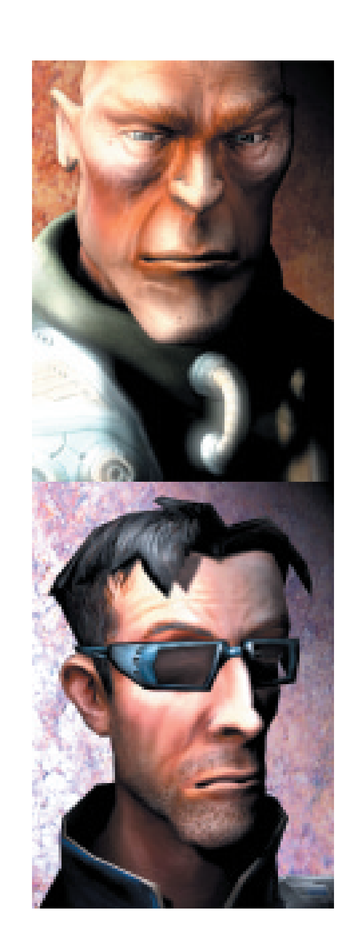
Y-PROJECT
www.y-project.com
Дата выхода: Весна 2003 г.
Жанр: Новаторская FPS/RPG
Разработчик: Westka Interactive
www.westka.com
Издатель: Не объявлен

Стенд nvidia — трагическое зрелище. Эротические танцы в исполнении двух кряжистых девушек с такими лицами, как будто их обманом завлекли в ближневосточный бордель, предварительно отобрав паспорта. Очередь к ресепшену составляет взвод очень юных выходцев из разнообразных труднопроизносимых стран, имеющих целью поиграть в Unreal Tournament 2003 и что-то там такое от nvidia выиграть. Вопреки завлекательным карточкам с логотипами NOLF2, Breed и Tron 2.0 на всех демонстрационных мониторах показываются только unpеальные headshots. Атмосферу затрапезного люберецкого "компьютерного клуба" несколько разбавляет слоняющийся в окрестностях вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein). Марк, которого никто, кроме ВПС, не узнает, пугает детей зычными возгласами о том, что сейчас, де, он "will kick someone's ass", и делает грозные пассы в направлении мыши.

Sleeper hit

...Отогнав сидящего за самым дальним монитором скандинавского подростка, ваш наглый обозреватель понимает причину недоумения последнего: с экрана смотрит вроде бы Unreal, но как бы совсем и не. Это чудом прокравшаяся в царство ПТУшного веселья играбельная версия Y-Project (YP) — не то чтобы темной лошадки, но прямо гигантской темной троянской лошади европейской игроиндустрии.

Мужская же правда заключается в том, что YP хватает за горло и утаскивает за собой, не давая сделать запись в блокноте, рыкнуть на шумящих пионеров или даже моргнуть. Первобытная, звериная играбельность: при том, что выставочная версия запрещает сохраняться и любит падать ниц в Windows, заставляя запускать себя с самого начала. Подробности ниже, но вам нужно знать главное: похоже, это то, что на углу Hollywood Blvd и Vine Street принято называть "sleeper hit". Проект, от которого не ожидают успеха ни публика, ни продюсеры, ни, кажется, сами создатели, неожиданно выстреливает так, что трещат по швам деньгохранительные сейфы счастливых правообладателей. The Fast and the Furious, Остин Пауэрс и Y-Project. Упс, бэйби, ай дид ит эгейн!



Юный патологоанатом

Грамотная лицензионная политика Epic привела к тому, что Unreal Warfare Engine, автоматически добавляющий любой игре один балл по пятибалльной системе в журналистских оценках, могут позволить себе многие. Чем была бы YP без этой технологии, думать не хочется: демо-версия начинается с мечтательного фланирования камеры вокруг героя, спускающегося лифтом куда-то в шахту. Красные холмы, горизонт, каждый винтик в конструкции этого дурацкого подъемника, занимающего в игре полминуты экранного времени, — на место вы прибываете уже покоренным.

Здесь начинается странное ощущение, знакомое вам по Unreal, тогда еще безо всяких позорных постфиксов. Вам интересно. Вам темно и немного жутко. Вам хочется узнать, что будет дальше.

Первые десять минут YP усердно маскируется под Unreal II: баловство с выключателями, умопомрачительная архитектура, освещение, отстрел страдающих временной ампутацией ИИ жуков. Последние — отдельная история. Мало того что они пугающе роскошно смоделированы (особенно с точки зрения вашего обозревателя, испытывающего искреннюю неприязнь ко всем живым существам, имеющим более четырех ног). Мало того что они ни секунды не стоят на месте — шевелят ложноножками, оглядываются, прогуливаются и плюются очень красивым огнем. Мало того что вы можете продолжать палить в их трупы — последние будут мотаться по полу в строгом соответствии с физическими законами, пачкать текстуры КРОВИЩЕЙ и терять под автоматным огнем конечности. В довершение ко всему из поверженных гадов можно будет выдрать цепочки ДНК, скомбинировав которые в специальных машинах под названием "нано-ассемблеры", наш герой сможет производить себе стимуляторы, аптечки, импланты и даже оружие.

Только начало

Основная feature YP — возможность принятия решений. (Точнее, ее, возможности, умелая симуляция, но не суть.) Главные действующие лица игры — жуки и враждующие фракции Military и Scientists. Первых, понятно, нужно по возможности изводить, со вторыми и третьими все чуть сложнее. Демо-версия начинается с нами в роли военного, поэтому по пути кроме жуков придется профилактически пристрелить нескольких яйцеголовых. Через некоторое время на стене обнаружится коммуникационная панель, и нам сделают два заманчивых предложения: военное командование предпишет продолжать миссию, не обращая внимания на допустимые потери среди штатских; в то же время можно будет довериться голографической голове обеерученого, который предложит вместо этого

другое задание, взамен уничтожив всех надоедливых жуков на нашем пути и подарив несколько внушительных стволов — новые, понимаешь, разработки. Такому повороту событий вояки, конечно, не обрадовались, и вскорости нам приходится туго: начинается дьявольский адреналиновый флэшбэк в Half-Life.

Понимаете соль шутки, да? В финальной игре будут пять больших глав, в начале каждой из которых придется выбрать сторону, а значит — и способ прохождения. Кроме того, в каждой главе предстоит принимать сходные решения не один и не два раза.

Но и это еще не все. Проведя заметное время на одной из сторон, вы научитесь обращаться с определенными типами оружия: здесь рост skill'а будет зависеть от частоты использования, как в Morrowind. Военные предпочитают тяжелые пулеметы и всякое такое, тогда как ученые — энергетическое оружие и околошпионские гэджеты. Все это означает, что при частой смене сторон вы понемногу попользуетесь всеми наличными инструментами дезинсекции, а сохраняя верность определенному клану, станете нешуточным экспертом в одном из видов.

Модель оружия, занимающая три четверти экрана, — главный признак Очень Хорошей Игры.

Путем прицельной пальбы из автоматического оружия трупами можно играть в хоккей!

Taste of things to come

Все вышеперечисленное — только база. Еще из материального: многоступенчатое дерево апгрейдов оружия, пара десятков всевозможных специальных приборов, множественные способы решения внутриуровневых пазлов и еще несколько страниц "фичей", из которых состоит FPS вашей мечты. Что до нематериального, то здесь мне нужно завершить повествование небольшой иллюстративной притчей.

31 августа сего года, когда ECTS закрылась двумя часами раньше обычного, а до самолета оставалось еще изрядно времени, Darth Scar отправился на Бейкер-стрит смотреть черно-белый французский классический нуар под концептуальным названием "Рефифи". Я же, внимательно прислушавшись к состоянию собственной души, вместо этого направил стопы в Лестер-сквер, где провел полтора незабываемых часа за просмотром блокбастера Eight Legged Freaks про нападение гигантских пауков (на экранах России — в ноябре).

Так вот, в своем нынешнем состоянии Y-Project по гамме вызываемых ощущений намного ближе к паукам, чем к нуару. И это, черт возьми, превосходно!

Андрей ОМ.

P.S. Фантастическая вселенская несправедливость: паблишер всей этой феерии пока не объявлен.

По причине головотяпства компании Westka в пресс-релиз попало несколько скриншотов из Unreal II. Этот — один из них. Честное слово!

ДЖЕТ-СЕТ

MISTMARE

http://mistmare.arxeltribe.com
Дата выхода: Ноябрь 2002 г.
Жанр: Уникальная РПГ
Разработчик/издатель:
Arxel Tribe
www.arxeltribe.com

На крохотной территории Arxel Tribe господствует атмосфера вечного гламурного карнавала. Фривольные эмоции фонтанируют в потолок, опрокидывают и облизывают с глаз и до пят осмелившегося вторгнуться в суверенные границы франко-славянского содружества. Журналистам .EXE хозяева радуются так, будто мы для затравки участвовали во французском Сопротивлении, потом десяток лет релаксировали вместе на Французской Ривьере и последний год, с пятницы по воскресенье, тусовались нон-стоп в клубе Jet Set.

Гладкий, как картинка, президент Arxel Tribe Гийом де Фондамье (Guillaume de Fondaumiere) тушуется при виде фотокамер и заводит кокетливую пластинку о том, что он нефотогеничен. Заводная Элиза Гомес (Elise Gomez) из пиарских рядов выхватывает у президента вымпел и с треском ткани и коллапсом прически нанизывает его себе на шею. (Как мы уже имели шанс отметить, культура вымпелов за пределами РФ так и осталась непривитой: большинство наших иностранных друзей так или иначе пытались использовать .EXE-приз как манишку.) Все это время сексапильная особа доверительно держит ВПС, ВО и проч. А.О. за руку — так долго, что он наконец начинает густо краснеть и не знает, куда девать взгляд. При попытке сфотографировать рулевого "Ганнибала" Диего Занко (Diego Zanco) в кадр влезает совершенно неизвестный, но стопроцентно французский типчик, пытающийся в момент открытия затвора звонко поцеловать Диего в щеку. Слышатся гортанные приветствия, и вся команда, забыв на мгновение о выставке, звучно чмокает новоприбывшего и зовет с собой пьянствовать tonight. Когда Занко увлекает А.О. рассказом о Hannibal, мы с так и оставшимся неназванным молодым французом обсуждаем печальную кончину Outcast. Вот его комментарий ситуации (разумеется, ни в коем случае не для печати): "Они погибли из-за плохого менеджмента. Я не хочу никого обвинять, но все вырученные от продажи Outcast деньги были элементарно спущены. Эти ребята до сих пор ищут работу..." В качестве ответного жеста моему веселому собеседнику скармливается история жизни, любви к "Jack Rabbit Slim's" и смерти московского журнала "Столица".

Одна большая тайна

А потом происходит настоящее ЧУДО. Нам скромно преподносят игру, в мгновение затмившую все виденное на ECTS и, по нашим скромным прикидкам, грозящую перевернуть жанр РПГ вверх копытами и беспощадно щекотать его до капитуляции от смехоизнеможения. Разбудите меня среди ночи ведром ледяной воды и жестко спросите, выжигая спящий зрачок фонариком: "Как называется лучшая игра ECTS 2002?". Отвечу: "Mistmare". Читайте, пожалуйста, о практически завершенном ролевом суперпроекте, сногсшибательном, инновационном дигитальном счастье от Arxel Tribe.

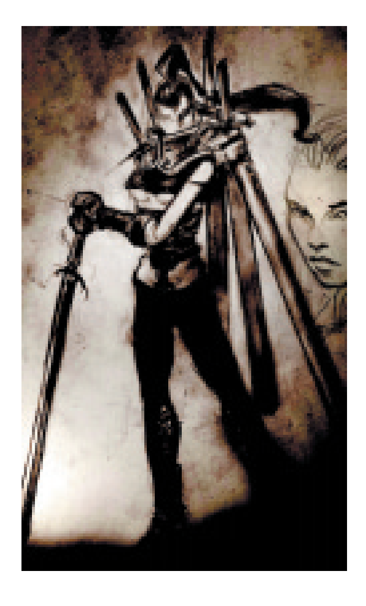
Единожды решив взять и сделать ДРУГУЮ РПГ, Arxel Tribe, в отличие от сонма девелоперских команд со сходным позывом, претворила чаемое в осязаемое. Даже тщательный получасовой проход по поверхности необъятного таинственного естества Mistmare оставил ощущение неловкого потрясения и пару челюстей в территориальных водах Arxel. Информации так много, она столь необычна, что новые правила рекреации поддаются усваиванию лишь с неприятным скрипом в извилинах. Не верите? Сходите на фирменный сайт игры и почитайте выложенный щедрой рукой дизайн-документ проекта. Мало не покажется. Game.EXE, естественно, клянется и божится проковырять оконце в народившуюся ролевую Европу и представить вам проект во всей развернутой красе. Покамест же, галопом.

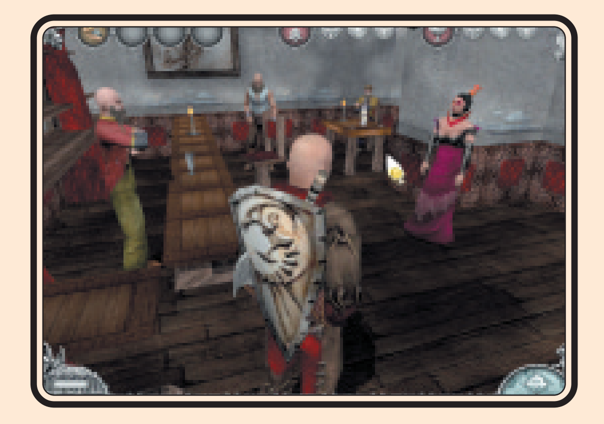
Имени брата Вильгельма

История покажется вам смутно знакомой не только благодаря стараниям Умберто Эко, но и, учитывая поднятый намедни шум, из-за Lionheart. В тринадцатом веке н.э., согласно Arxel Tribe, известная нам история делает резкий финт. Технологический прогресс дезавуируется, а медиевальная Европа прогибается под тенью новой глобальной напасти: mist — мгла. Странный ядовитый туман проглатывает целые города. Каждый, кто оказывается в нем, сходит с ума и умирает. Отважные инквизиторы великой католической церкви находят способ приостановить агрессию с помощью магии, но изгнать мерзопакостный туман с захваченных земель уже не способен никто.

Герой Mistmare, монах и следователь, уполномоченный Святой Инквизицией во славу и с позволения, Isador преследует мистического противника, имеющего все шансы оказаться дьяволом во плоти. Основной маршрут начинается в Греции, оттуда в Италию, Рим, Авиньон, Париж, Антверпен, Лондон и даже Ригу. Роскошно отрендеренные города к услугам протагониста — но лишь на время!

Первый урок Mistmare заключается в сделке с неумолимым Хроносом. Isador может потратить лишь вот столько дней на Париж — и ни секундой больше. С другой стороны, наш инквизитор заперт в стенах города вплоть до момента исполнения всех суровых кондиций и дурацких капри-





Тяжелая готика средневековья не была вытеснена прогрессом научной и культурной мысли. Мир нашего героя был замаринован в тринадцатом столетии.

зов гильдии сценаристов. Временной багаж всегда значительно шире: вам ведь непременно захочется осмотреть окрестности, выполнить пару побочных квестов и слегка подкачать своего священнослужителя, правда? Как и в Morrowind, каждое движение привязано к какому-нибудь параметру персонажа. Вот Isador вступает в горячую дискуссию с пьяным философом, завсегдатаем местной пивнушки. Мягкое нажатие клавиши перекидывает бразды правления беседой ИИ и ускоряет течение времени, возвращаясь к спорщикам ровно через 12 часов. Они прощаются как закадычные друзья, и бывший оппонент выказывает глубокое уважение к ораторским талантам нашего героя. Бесстрастное меню сообщает об увеличении харизмы. Странного монаха позже находят за круглосуточным дерганием веревки звонка, раздуванием кузнецких мехов, чтением книг — любое доступное в игре действие так или иначе тренирует героя! Идея великолепна: темпы развития персонажа регулируются временными рамками, его успехи напрямую зависят от общего времени игры. Превосходно, действительно превосходно.

Другие девяностые

Одна замечательная деталь: Isador родился в 1978 году. Семь веков совершенствования магии и борьбы со сверхъестественным врагом! Методы уничижения изувера, будь он обычным человеком или дьяволом из мглы, перечислимы с превеликим трудом. Вот так их много.

Возьмем хотя бы ближний бой. Два способа управления различаются кардинально, и каждый бесценен. Активный метод контроля подразумевает навязывание желаемых ударов в невзыскательном аркадном стиле приставочных файтингов. Учитывая запас боевых стоек, о медовой сладости которых позже, Isador может быть поставлен на одну доску с Lei Wulong'ом из Tekken или даже шаолиньским монахом в Tekken 4. Комбо и специальные удары гарантируются. Пассивный, или тактический, метод ведения боя навязывает лишь стили борьбы. Монах сражается сам, применяя все известные ему удары, а вы вдумчиво выбираете между аналогом знаменитого "пьяного" стиля (Shepherd stance) и учением горцев (Highlander stance), тасуете Ninja, Viking, Military и еще с полдюжины стилей-стоек.

На стенде Arxel Tribe ролевую игру Mistmare демонстрируют с гордо поднятым подбородком и лукавым прищуром добрых и умных глаз. Вот так. Матей Женко (Matej "Myron" Jenko), художник проекта.

Когда Isador вытащил из-за спины огромный двуручный топор, широко расставил ноги и вынес оружие в красивое положение над головой, мы дружно сорвались в восторженную овацию. Смотрится бесподобно! Надо ли упоминать о непрестанном совершенствовании стилей от их употребления в бою? Вы ведь и сами догадались, коллеги, что это означает: новые зрелищные удары.

Если для некоторых вышеописанное звучит несколько примитивно, вот краткий список параметров каждого вида оружия в Mistmare: Craft, Weight, Balance, Grip, Bashing, Piercing, Affinity. Видели ли вы где-нибудь такое?! Все переменные участвуют в про-

Тщательнейшая проработка помещений напоминает о Morrowind. Но авторы Mistmare устали от "ортодоксального игродизайна". Ждите сюрпризов.

счете силы и скорости выполнения удара, вероятности пробоя брони или нанесения смертельной раны. Последняя графа, Affinity, цепляет оружие за сложнейшую (не для этих легковесных репортажных страниц) систему ориентации персонажа в игровом пространстве. Достаточно сказать, что каждый, даже самый распоследний параметр относится к одной из трех глобальных черепах, на которых балансирует чудовищная матрица первопорядка Mistmare: Solar, Moon, Earth. Намекнем лишь следующее: вскоре у вас будет шанс оценить по-швейцарски филигранные внутренние механизмы игры по достоинству. Ищите внутреннюю красоту Mistmare в ближайших номерах .EXE, дело того стоит.

Александр ВЕРШИНИН.

ЗДЕСЬ КУРЯТ

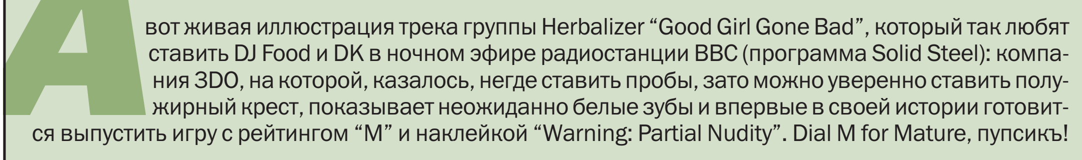
FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Дата выхода: 4 кв. 2003 г.

Жанр: Экшен-файтинг с элементами

Разработчик/издатель: 3DO

www.3do.com



А вот живая иллюстрация трека группы Herbalizer "Good Girl Gone Bad", который так любят ставить DJ Food и DK в ночном эфире радиостанции BBC (программа Solid Steel): компания 3DO, на которой, казалось, негде ставить пробы, зато можно уверенно ставить полужирный крест, показывает неожиданно белые зубы и впервые в своей истории готовится выпустить игру с рейтингом "M" и наклейкой "Warning: Partial Nudity". Dial M for Mature, пупсикъ!

Bedlam Ballroom

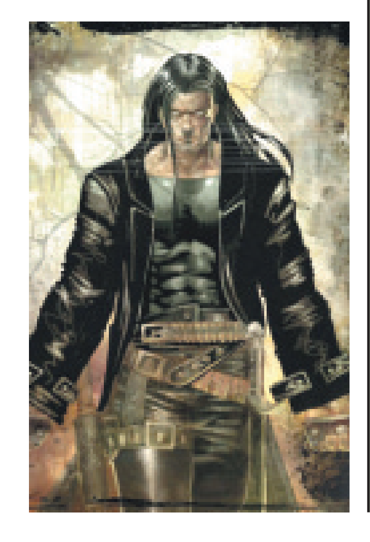
Дело было так: у неприметного стенда — маленькие буквы "3DO" и большие "APPOINTMENTS ONLY!" — под сенью рекламной продукции очередного безумного ответвления по пояс пластмассового сериала Army Men (Army Men R: Turf Wars T) возвышается человек, похожий на киношного техасца. На человеке нет обязательного хомута-бейджа. Встретившись с вашим обозревателем глазами, человек, похожий на киношного техасца, издает настоящим техасским голосом рык бешеного бизона и оказывается Биллом Далли (Bill Dully), управляющим директором всея 3DO. Иными словами, человеком, по чьему карману больнее всего бьют недавние финансовые неудачи некогда могущественной игрокомпании. Безошибочно вычислив в толпе представителя единственного российского издания о компьютерных играх, Далли увлекает вашего меня под сень Army Men-мерчандайзинга с таким видом и раскатистым хохотом, что кажется — внутри нас ждут бурбон, стейки, шляпы "борсалино" и мясистые блондинки. Как минимум.

Вместо вышеописанных архетипов и символов простого техасского счастья из глубины стенда нам улыбаются игра Four Horsemen of the Apocalypse и ее продюсер Келли Тернер (Kelly Turner), тоже очень похожий на киношного техасца.

Who Am I? (What's My Name?)

Познакомьтесь с новой 3DO: новая графическая манера, новый жанр, новый брэнд. Классический дурной вкус, бродивший и пузырившийся внутри компании с каждой новой серией M&M и каждым новым аддоном к Army Men, готовится взорваться сокрушительным вулканом совсем уже нешуточного трэша. На вопрос о жанре "Квартета Жокеев..." Тернер радостно отвечает, что это будет "экшен-файтинг с элементами мистики, библейским сюжетом и уникальными finishing moves для каждого из четырех играбельных персонажей". Читатель, падай, тебя немедленно унесут.

(Околачивающийся рядом и следящий, чтобы мы не фотографировали запретный арт (мы его, конечно, все равно сфотографировали), гражданин начальник Далли скорбно замечает, что бюджет игры составляет 8 млн. долларов. Этого, конечно, не хватит на голливудский фильм со спецэффектами, зато можно было бы до конца жизни посвятить себя бурбону, стейкам и блондинкам. Мясистым, конечно.)



Положительные герои нового проекта 3DO — серийный убийца, проститутка, сенатор и падший ангел. На лицо ужасные, внутри ужасные еще более. Гетере Джесс Хорнер к тому же по сюжету 18 лет, — будь она днем младше, весь творческий коллектив 3DO отправился бы валить лес и коротать морозные аляскинские ночи за чифирем. Религиозный фанатик Джимми Рэй Флинт, которого в самом начале игры нам предстоит избавить от неминуемого электрического стула, не расстается с цепью, топором и Библией. Сенатор Андерсон, как сообщается, послужил причиной прихода в мир вынесенных в заголовок Всадников Апокалипсиса. Их вожак Абаддон работает ангелом весьма кевинсмитовского толка: носит "беретты", черный плащ и не бреется, скотина. Еще он курит, что в современном американском обществе, если вы не в курсе, приравнивается к растлению малолетних.

Представления техасцев об утонченном вкусе и чувстве меры.

Тернер говорит, что каждый из персонажей обладает уникальными навыками: едва одетая девица умеет… гм… залечивать раны; сенатор способен переманивать врагов на нашу сторону; серийный проповедник балуется предвидением; Абаддон же и вовсе…

Здесь Келли страшно пучит глаза и драматически замолкает.

Идентификация Карри

Если вы еще не убедились, что 3DO настроена серьезно, то получите: для озвучания персонажей приглашены такие люди, как Лэнс Хенриксен (Lans Henriksen) — андроид Бишоп из "Чужих", Тим Карри (Tim Curry), известный вам как клоун-чудовище Пеннивайз в Stephen King's It, и, ultimately, огонь наших коллективных чресл Трэйси Лордс (Traci Lords), прогремевшая в таких фильмах, названий которых вам, дорогие радиослушатели, лучше не знать. Кроме того, моделями для motion capture, по словам Келли, выступила команда SmashCut Action Team, делавшая хореографию боев "Матрицы", "Бойцовского клуба" и "Ворона".

Законный вопрос, чьим голосом будет милейшая Трейси, приводит нас к самому пику демонстрации: знакомству со Всадниками, чей лик так ужасен, что прессе соответствующие иллюстрации не выдают. Тернер показывает высокохудожественный портрет War: "Мы хотели, чтобы каждая часть тела этого всадника была оружием и чтобы сам его вид напоминал обо всех войнах в человеческой истории". Pestilence будет существовать в двух видах: мерзкой болотной твари и соблазнительной девушки — и голосом обеих, как вы догадались, как раз и будет мисс Лордс. Келли Тернер, подмигивая, показывает нам видеозапись процесса озвучания: Трейси в синем топике очень артистично шепчет, придыхает и за малым не облизывает микрофон.

В кондиционированном воздухе секретного подвала 3DO повисает молчание.

…Или вот Death. "По первоначальному плану, Смерть должна была сохранить свой традиционный облик: рванье, череп, коса. Но кого сегодня можно этим напугать?! Смех один". По этой причине персонаж по примеру Джейсона X прошел фейс-лифтинг унд апгрейд: на финальных скетчах Death хвастает чудовищными бицепсами, супермодной авторской косой и многочисленными шипами — внучатый племянник Pinhead'а. Уловив витающие в воздухе флюиды, продюсер замечает: "Да, мы тут делаем типа Matrix meets Hellraiser, так и запишите".

Наконец, Famine (в наших краях известный как Глад) — гротескный пеннивайз в цилиндре и с зубастой пастью во всю грудную клетку.

У квартета верховых есть босс. Сатана. Здесь выходит на сцену (образно, понятно, выражаясь) Тим Карри — лучший, лучший выбор 3DO. Мы слышали фрагменты: от шепота дьявола стынет кровь в жилах, а на голове сами собой вскакивают по стойке "смирно" волосы. Мы видели запись: Карри полностью поглощен ролью, его лицо озарено страшным светом, очки пускают потусторонние блики. "Я сведу вас с ума, а потом убью".

Судя по концепт-арту, генеральный оберзмий существует в двух формах: типологически похожего

Милейший мистер Тернер (Kelly Turner) рассказывает вашему обозревателю всякие скабрезности о роли голоса Трейси Лордс в сюжете "Наездников".

Классический рекламный макет "До и после": похудей без диет!

на Сатану из мультфильма South Park рогатого краснорожего "чорта" и юного бонвивана в белом. Карри говорит за обоих: "В конце концов я подумал: зачем мне все это? Достаточно белого автомобиля, костюма, мартини..." Светский голос вдруг сменяется кошмарным рыком. Вокодер придумали сопляки. "Оскар" за лучшую мужскую роль-2003 у Карри, считайте, в кармане.

Пустыня реальности

И пока на заднем плане воодушевленный Тернер рассказывает о полутора десятках типов монстров (некоторые из которых сделаны из частей тела младенцев), мы поведаем вам о неприятном.

Полминуты "живого" геймплея.

На сегодняшний момент Four Horsemen of the Apocalypse выглядит ужасно.

Персонаж с пластикой коряги, шутовские "фаталити" с прикнопливанием отрубленной головы противника к его же собственной груди и декалитры бутафорской крови, изливающейся из поверженных недругов крупными, как в Mortal Kombat, каплями. Ангел, ко всему прочему, очень сильно похож на Данте из Devil May Cry.

Это нннээ.

Тернер, конечно, говорит, что за более чем год, оставшийся до релиза, все успеет тыщу раз перемениться, но такой бездны между гениальным (да-да) концептом и похабным намеком на будущую реализацию свет, братие, не видывал. И это как раз в тот момент, когда нам впервые за долгое время так хочется верить 3DO. Когда, кажется, компания перестала наконец лепить игры для блондинок.

Андрей ОМ.

P.S. Приносим Биллу Далли соболезнования по поводу судьбы безвременно выпавшей из строя New World Computing. Делает круглые глаза: "Кто это вам сказал?! Мы лишь наняли новый персонал и немного реструктуризировали подразделение. Парни сейчас как раз делают M&M X и HoMM VI... Хотя нет, какая там у нас текущая — четвертая? Значит, сейчас они заняты HoMM V".

УЖАСНОЕ ШАЛОПАЙСТВО

BANDITS: PHOENIX RISING

www.bandits-game.com

Дата выхода: Конец 2002 г.

Жанр: Блестящая автоаркада

Разработчик: GRIN

www.grin.se

Издатель: Pan Vision

www.panvision.com

Издатели в России: "1С"

http://games.1c.ru

Snowball

www.snowball.ru

Аачественные мальчики и девочки, не желающие быть первыми в мире тормозов, жестко секутся в Bandits. Разухабистый ломоть кода от — все скалятся зубатыми ухмылками — GRIN. Шведские парни раньше балловалли галлюциногеном и, немного отойдя, насублимировали глючный и колбасный, покемонообразный, кислотными цветами прекрасный "Баллистикс". Прошел год. Теперь ребята бы-ы-ыстрые. Такие бЫстрые. БОДрые такие: раз-два, вылупили "Бэндитс". Быстрые такие бэндитс. Тоже страстно прекрасные, чуть-чуть глючные, без трех мониторов скучные.

Долго мне еще батрачить эти глупые рифмы?!

Игра — проще пареной репы, если вас интересуют репины злоключения. Машинки. Катают и стреляют. Катают. Стреляют! Другой вопрос — как. На модной майке и.о. Дьявола в фильме "Нет вестей от Бога" было начертано верное: "Do it with style". Прекрасный девиз на все времена.

Предательская суть игры Bandits: Phoenix Rising от стокгольмской девелоперской команды GRIN упрятана в радужную оболочку, но докопаться до нее несложно. Детище нордов одолеет способный совмещать прицел в центре экрана с целью за ним. Вся остальная игровая механика подчиняется единственному смыслу: помешать дерзающему. И вот здесь демиурги расстарались, разбились вдребезги, вывернулись наизнанку и с апломбом закусили собственный хвост. Зрите классическое поле брани! Крохотные проворные багги быстрее быстрого егозят

по нарочно вусмерть пересеченному ландшафту. Основа, на которой установлено ваше грозное оружие аннигиляции всего сущего, тоже активно ерзает, поскольку само является крохотным, проворным и так далее. Пелевинский, прости господи, концесветный броневик, только в-ж-и-х какой стремительный!

Гениальность GRIN-подхода в эффективном истреблении лишних кнопок клавиатуры. Возьмите зубило и выбейте все, кроме одной. Пусть останется Spacebar. Откройте вкусно пахнущий алкоголем несмываемый фломастер и начертайте на последней клавише гордого аксессуара надпись: "Вперед!". Мышь зубилом не трогайте и вообще, бросьте свои агрессивные наклонности. Запустите Bandits, зажмите Spacebar-удила и вспомните о своих агрессивных наклонностях. Теперь можно.

В теории игра активно промотирует прочие разношерстные функции, необоснованно усложняющие геймплей и одновременно драматически уменьшающие вероятность совмещения прицела с силуэтом жертвы. Вопреки рассуждениям здравого толка, присутствуют функции "налево" и "направо". Вот выгоните всех из комнаты и подумайте головой, зачем они нужны, если ваша тачанка сама разворачивается и устремляется в сторону, облюбованную управляемым мышью прицелом? А? Без нитро-бустеров вполне можно жить, а скриншоты сделаете фотоаппаратом "Смена" — так даже художественнее. Жаль, нельзя заткнуть жалкий копеечный рокопопс, до бесконечности прогоняемый через динамики в ваши опухшие уши. Сами виноваты: кто вас просил убивать кнопку смены трека?

Последние капли авторской гениальности ухнулись в теорию бесконечности. Сколько, сколько кнопок придется задействовать пятиклассснику Васе, чтобы заставить его БЫстрое багги ехать и стрелять симултэниосли? Кто проблеял "две"? Правильно проблеял. Горючее и пулеметные патроны: вот две вещи, которые никогда не заканчиваются в Bandits. Авторитетно продавив "Вперед!" и "Огонь!" в начале миссии, вы с приятной истомой в перстах отпускаете их в победном конце. Чтобы выиграть, не забудьте активно возить мышкой в разнообразных направлениях.

Шоты — медленная штука. А багги такие БЫСТРЫЕ! В общем, очень тяжело прицелиться, честное шалопайское!

Чуть больше о

...трендах и брэндах. Движок из рабоче-крестьянских, но ландшафтную болтанку рисует весьма добросовестно. Особую, неведомую простым смертным радость игра доставит гордым, но чудаковатым владельцам трех одинаковых мониторов. Сколько вас среди вас, возлюбленные по-читатели? Поставьте один из телевизоров, назовем его "центральным", прямо напротив себя, богатенький Буратино. Остальные два, наречем их для смеха "левым" и "правым", расположите, как подсказывает совесть и здравый смысл, — но лучше под небольшим углом к центральному. Подключите все три монитора к сверхстильной, экстрапродвинутой видеокарте Matrox Parhelia, которая совершенно случайно оказалась в чреве вашего компьютера. Раскочегарьте сигариллу, хлебните мескаля, заешьте червяком и пусть оставшиеся 44999,33 читателя Единственного Журнала воспылают к вам межпланетной завистью. Bandits на трех мониторах — это нечто катастрофически невообразимое! Последний скачок сход-

Доктор GRIN и Мини-Мы: "Папе надо немножко поработать. Вот смотри, как надо пугать русских журналистов!" Слева направо: глава GRIN Бо Андерссон (Bo Andersson) и аниматор Роберт Петтерссон.

Этот амбар — мечта каждого бандита. Гнусавым голосом: "Тамъ много ОЧИЩЕННОГО БЕНЗИНА!"

ного революционного содержания индустрия сделала, прокатив Descent и DOOM 2 на 3Dfx Voodoo. По крайне мере ощущения яростного детского восторга абсолютно идентичны: тогда и сейчас.

Устремленные в недалекое будущее, наши взгляды видят специальные мониторы со складывающимися боковыми створками-экранами. Почитатели автостимуляторов наконец-то получат идеальные боковые зеркала, летчики увидят левое и правое крыло, квакеры возлюбят боковое зрение, а производители дорогущих широкоэкранных дисплеев разом удавятся и переродятся в китайских бурундуков. Словом, золотой век.

"А Bandits... — скажут люди будущего. — Bandits была Первой".

Александр ВЕРШИНИН.

P.S. Да, уверяю вас, в России игра выйдет под названием "Безумный Энгельс". Не иначе.

THINKS...

Осыпать ECTS сентенциями, в которых есть слова "умерла", "конец", "хроника широко объявленной смерти" etc., — неумно. Ориентированное на массовую публику шоу, загорелые обладательницы сногсшибательных бюстов, солнце и кабриолеты остались в Лос-Анджелесе. Когда заканчивается очередная E3 и последний из представителей прессы пристегивает ремень на взлетной полосе аэропорта LAX, в Convention Center приходят небритые грузчики и пакуют выключенных танцовщиц с приклеенными улыбками в огромные грузовики. Здесь мало неожиданностей — мы знаем, что, если не произойдет какой-нибудь мрачной эсхатологии, ровно через год мы услышим в салоне "Боинга" слова "Welcome to LA", снова впряжемся в бейджи с надписью "Game.EXE, Russian Federation" и снова проведем три труднозабываемых дня в городе ангелов.

Участники же ECTS расходятся своими ногами: глядя в непривычную сторону, переходят Old Brompton Road и прогоняют свой билет через турникет станции Earl's Court. Здесь ощущение конечности, ощущение "и это пройдет" и тому подобные труднообъяснимые вещи сильнее всего, мы оглядываемся на реющий над Earl's Court Exhibition Centre Юнион Джек и гоним от себя тонкий голосок, повторяющий: "В последний раз... в последний раз... в последний раз..."

Впрочем, снова человеческое, слишком человеческое. ECTS больше не потребительское шоу. Это business-to-business. Здесь продаются технологии, заключаются контракты и нанимается персонал. Мейджоры на месте, но они сидят в неприметных загончиках, в которых нет ни единого монитора, — только столы для переговоров. Смотреть на это скучно, но много ли радости в том, чтобы наблюдать, например, за инвестиционными банкирами?..

Должно быть, вы обратили внимание, что многие игры, о которых мы рассказали на предыдущих страницах, имеют в графе "Издатель" драматическую строчку "Не объявлен". Причина этого — в предыдущем абзаце. Теперь девелоперы приезжают в Лондон не затем, чтобы попасть на обложки журналов. Они здесь, чтобы продать свои проекты. Ничего плохого в этом нет совершенно. ECTS жива и никуда в ближайшее время не денется, и ровно через 12 месяцев мы протянем свою кредитную карту портье Hotel Lily и увидим за окном плакат с надписью "Welcome to ECTS 2003. Where games mean business".

Наверное.

Андрей ОМ.

BATTLEFIELD 1942 MULTIPLAYER

www.battlefield1942.com

Командно-тактический шутер

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Моторизованный командный шутер от создателей Codename: Eagle сверкает в многопользовательском режиме не менее бесконечной аддиктивностью, чем в одиночном. Ура!

Особенности
Богатейшие настройки перед битвой, многообразие раскладок управления, удобная система коммуникаций, в чем-то революционный режим Conquest, парашютирование, техника на множество персон, первое на памяти тактических шутеров массовое использование истребителей.

"Война называлась Второй мировой. Твой дед был морским пехотинцем; вместе с другими морскими пехотинцами он угодил в битву на острове Уэйк. Он должен был умереть и знал это. Никто из парней на острове Уэйк не строил иллюзий..." Знаете, всего полтора дня на упомянутом острове в одном подразделении с дедом Буча Кулиджа — и у меня возникло острое желание передать кому-нибудь ценные золотые часы. Стрелку желательно на воздушном транспортнике. У них самый длительный жизненный цикл.

Разработчик	
Digital Illusions	www.dice.se
Издатель	
EA Games	www.ea.com
Дата релиза	Октябрь 2002 г.
Объем демо-версии	136 Мбайт

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L, DirectX 8.1, 300 Мбайт на жестком диске, локальная сеть или Интернет-соединение со скоростью не менее 56K.

ГОВОРЯЩИЕ С ВЕТРОМ

Фраг СИБИРСКИЙ

Что касается всех остальных... Ну, в многопользовательском демо Battlefield жарким тихоокеанским декабрем 1941 года морские пехотинцы не строят особых иллюзий. Взглянем правде в раскосые глаза: никто из нас не покинет этот остров живым.

Данный "первовзгляд" по сути — второй. Парадокс объясняется тем, что в ходе всемирной кампании под девизом "доживем до сентября" к термоядерной (#9'02, стр.70-72) сингл-версии Battlefield 1942 (крепость Тобрук, ворота в Ливию) присоединилась многопользовательская (остров Уэйк, ворота в ад). Как выяснилось, бета-версию главной игры этого года от Digital Illusions распилили пополам, и только подарочный набор из двух увесистых пакетов по 130 Мбайт каждый гарантирует владельцу адекватное упоение грядущим шедевром в обеих его ипостасях.

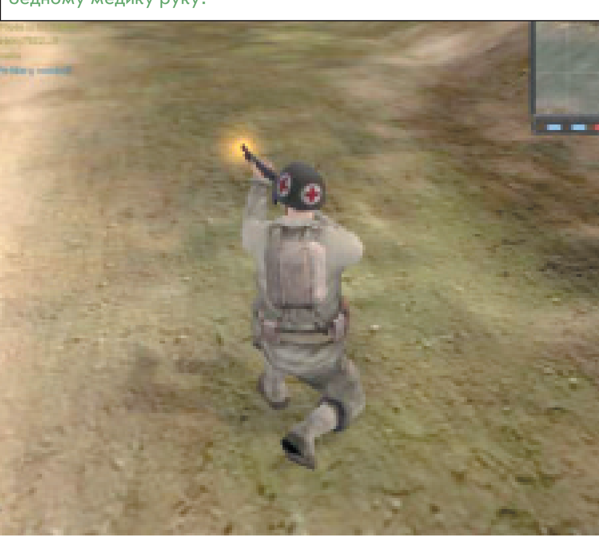
Релиза меж тем все нет и нет; издатель и разработчик коротают время, устраивая для пишущей братии пышные приемы на борту американских авианосцев (не теряя из виду берегов солнечной Калифорнии, шакалы ротационных машин ночи напролет истребляют друг друга на пляже Омаха в пасмурной Нормандии или же на тяжело заснеженной дуге под Курском), а вдали от его величества USS Hornet вошла в моду охота за картами: GameSpy разжился Сталинградом, Combatsim размахивает всей Северной Африкой, GamesDomain'у достался заштатный Гуадальканаль... Жизнь, словом, бьет ключом. Но к делу. Скажу прямо: я не был в щенячьем восторге от первого демо Battlefield 1942 — слишком много бронетехники и колючей проволоки, слишком мало смысла и искусственного интеллекта. Второе же потрясло основы моего мироощущения. Да, времена меняются. У нас на глазах творится история... Tribes 2, Operation Flashpoint, Tactical Ops — ничто больше не имеет многопользовательского смысла.

ИМПЕРИЯ СОЛНЦА

О карте Тобрук многие отзывались как о гигантской. Так получите же: Уэйк чуть ли не в три раза больше! При этом, как выяснилось вскоре, прижимистая Digital Illusions отдала нам на откуп САМУЮ СКРОМНУЮ из четырех тихоокеанских карт Battlefield (тех самых карт, что на 68% состоят из сверкающей воды). Каково?!

Диспозиция тем не менее следующая. Американцы самозарождаются в береговых укреплениях подковообразного острова и мечтают потопить авианосец, с нами все ясно. А вот японцы начинают свой короткий жизненный путь в океане, на крейсерах и пресловутом авианосце (маленький такой, явно не наш "Энтерпрайз"), и либо гребут к Уэйку на катерах, либо рассекают воздух за штурвалами стремительных "Зеро" (какая же война на Тихом океане без срывающегося в волны истребителя?!) и пикирующих бомбардировщиков (двухместных, с отделениями для пилота и стрелка). Цементируя глобальность картины, яростно плюются огнем зенитные орудия, а в синем-пресинем небе красиво раскрываются купола парашютов (которым каждый самурай, будь то врач, инженер или скаут, укомплектован от рождения). Допустима и высадка японцев на Уэйк непосредственно с борта крейсера или авианосца, но для этого следует подогнать неповоротливую громадину корабельным крупом непосредственно к пляжу, что в условиях наличия на одной карте 32 любителей пострелять из крупнокалиберного оружия практически невыполнимо (артиллерия на судах не чета береговой). Официальное на-

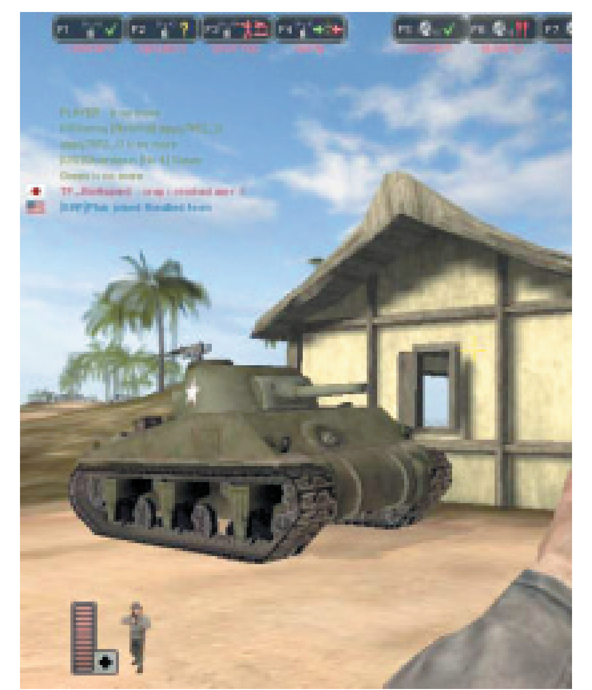
Езда на джипе с пальмовредительством — это то, ради чего всем туристам стоит посетить остров Уэйк!



Согласитесь, кадр отчаянно напоминает Windtalkers. Так и кажется, что вот-вот наскочит японец и, лихо взмахнув штыком, откромсает бедному медику руку.

Идиллический, вы не находите, пейзажик?

Авианосец тут скромненький.



Из таких укрепленных точек очень приятно выкуривать крыс. Помните: пока хоть один вражеский боец под землей жив, контрольная точка вашей не станет!

звание у всего этого яркого дела достаточно скучное: Conquest.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ. Из наших северных широт биться в Battlefield 1942 через модем на сервере того же GameSpy — занятие до зевоты безнадежное (LAN-T3 — 1 Мбайт/с, ага? ADSL — 256 Кбайт/с, да?!). Карта острова Уэйк, как выразились бы железные умельцы Game.EXE, устанавливалась в соединенные посредством локальной сети и оснащенные винчестерами, звуковыми платами и операционными системами компьютеры с разнообразными материнскими картами, разнокалиберными чипсетами, памятью свободной вместимости и процессорами широко варьируемых мощностей, по возможности не выходящие за пределы рекомендованной специалистами из DI конфигурации. В ходе эксперимента число одновременно сражающихся достигало 29 (!) человек, что само по себе, без участия Battlefield, есть достаточно внушительное зрелище. И, отмечу, на целых девять участников больше, чем в эпической битве Олега Михайловича Хажинского с его дрессированными ботами. Новоявленные призывники Японии и Соединенных Штатов Америки по какому-то странному стечению обстоятельств все как один оказались ветеранами Global и Tactical Ops, не говоря уж о менее интеллектуальных тактических развлечениях. Выкристаллизовавшиеся в продолжении тихоокеанской бойни впечатления суммировались в общей корзине с клеймом "Коллективное бессознательное": дальнейшее есть проклятый плод двадцати девяти восприятий, воплощенных в образе коряво исписанных клочков бумаги.

ЛИКИ СМЕРТИ

"Первое место в нашем конкурсе военно-полевых увечий отходит пожелавшему остаться неизвестным японскому скауту — бедняга недооценил туземную физическую модель и оказался пропущенным через пропеллер собственного "Зеро" при попытке десантироваться во вражеские тылы на парашюте. Ха-ха. Всего на четверть больной головы отстает от него отряд соотечественников, раз за разом подымавших с палубы звено истребителей только за тем, чтобы бездарно — "банзай!" — расколотить стальные буревестники о береговые скалы. Оказывается, шесть раскладок клавиатуры, единовременно задействованных в Battlefield для управления различными боевыми единицами, не каждому приходятся по ладони. С другой стороны, те же самые камикадзе после определенной подготовки отбросили назад гипотетические шелковые шарфы и весьма ловко снимали бегущие наземные цели пулеметным огнем в пике (очень зрелищно на виде от третьего лица, но малоэффективно)...

Постепенно плотная масса сражения распадается на серию отдельных дуэлей: локальная вода против локального неба, локальное небо против локальной земли. На самом Уэйке вспыхивает серия жарких поединков. По острову произвольно, совсем как в Mobile Forces, раскиданы джипы, бронетранспортеры и даже легкие танки, которые позволяют сражающимся не унижаться до беготни друг за другом с "Томпсонами" и штыковыми винтовками наперевес. Жаль, но меньше всего Battlefield 1942 напоминает последний фильм Джона Ву: ваш покорный слуга почему-то погиб не раз и не два, пытаясь повторить подвиги Николаса Кейджа и с пистолетом-пулеметом да "Кольтом" в одиночку "вынести" полторы сотни японцев на танках, бомбардировщиках, крейсерах и истребителях.

А что же другие американцы? Нам совсем необязательно сразу же прыгать в торпедоносцы. О, после первой же попытки организовать грамотный тактический отпор мы добились впечатляющего перевеса: начисто подавили противника огнем и, не подпуская вражеский десант к заветным контрольным точкам (включая незабвенное взлетное поле), хладнокровно вышибали из Страны вздымающегося светила билеты снайперской стрельбой — благо, что остров Уэйк практически лишен рельефа. (Великолепно работает система ультракоротких сигналов F1-F8: выстукиваемые в эфир кодом Навахо по каждой клавише команды способствуют быстрой и четкой координации коллективных действий, не виданной даже в Global Ops (где за вызовом медика надо тянуться через три меню). В Conquest, где все и так видно, словно на ладони, радиопереговоры не столь критичны; но подождите, когда-нибудь мы все доживем и до Capture the Flag!) Стратегическое недоразумение уладилось посредством замысловатых операций над временем перерождения воинов и урезания количества тикетов, отведенных морским пехотинцам США по умолчанию. Симпатичные настроечки.

Доминированию Америки положен конец, баланс сил восстановлен. Накатывается историческая справедливость. Мы не питаем надежд, но продолжаем сражаться. Всеми силами удерживаюсь от того, чтобы пуститься в разбор местной баллистики, характеристик классов, первооснов мясной тактики и железной стратегии, — надо же все-таки оставить что-то и для релиза! Отмечу только, что это единственный в мире мультиплейер, где вам могут пригодиться специфические пехотные навыки Flashpoint. Перед нами OF, которому вкололи лошадиную дозу адреналина, друзья. Должен констатировать, что самый серьезный урон морали наших войск нанесли не пальба и взрывы, а известия о недоступности в демо-версии подводных лодок (именно под борьбу с субмаринами заточены крейсера), торпедных катеров, союзных бомбардировщиков B-17, способных наносить удары из-за облаков, и тому подобных дорогостоящих военных игрушек. А между тем отдельные японские асы уже научились сажать самолеты на палубу, пополнять боекомплект и возвращаться в битву. Конец, видимо, близок. Если хоть один из них продержится у последнего флага десять секунд — игра окончена. Патронов ноль... косоглазые прут... Как жаль, что рядом нет обожаемых господ разработчиков, нам так их здесь не хватает... "Зеро" в небе туча... Отзывайте спасателей — им не пробиться. Ого, да я уже один..."

На этом месте коллективные записки морской пехоты США на острове Уэйк по совершенно загадочным причинам обрываются. EXE

Мнения об игре

"В мире игровой журналистики зачастую трудно предсказать, какие игры просто подретушируют свой давным-давно существующий жанр, а какие своим релизом на наших глазах сформируют будущее индустрии. Если не случится большой катастрофы (скажем, если шведских создателей не сожрет бешеный лось), Battlefield 1942 станет первой за долгие годы ПК-игрой, которая предложит нам принципиально новый опыт и в то же самое время окажется просто невменяемо развлекательной", – ладно поет Дюк Мук (Duke Mooke) на сайте **BarrysWorld (www.barrysworld.com)**.

"Вот вещь от EA и Digital Illusions, что будет первой настоящей онлайновой игрой о войне. Это не пиар. И это не преувеличение. Бескомпромиссная война на земле, воде и в небе... и все на одной карте!" – лаконичен, но правилен некто Палигап (Paligap), сайт **XGR (www.xgr.com)**.

ОЖИДАЙТЕ ОСЕНЬЮ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ "ШТОРМ"
ШТОРМ
СОЛДАТЫ НЕБА
И СНОВА ИДЕТ ВОЙНА ЛЮДЕЙ И ВЕЛЛИАНЦЕВ, НО УЖЕ В ПРОДОЛЖЕНИИ НАШУМЕВШЕЙ ИГРЫ "ШТОРМ" - "ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА". ТЕПЕРЬ ВАМ ПРЕДСТОИТ НАЧАТЬ ИГРУ НЕ "ЗЕЛЕНЫМ" КУРСАНТОМ, А МАТЕРЫМ ИНСТРУКТОРОМ, КОТОРЫЙ ПОВЕДЕТ НОВОБРАНЦЕВ В ИХ ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ И ДАЛЕЕ... В БОЛЕЕ ЧЕМ 50 МИССИЙ, СЮЖЕТНО ПЕРЕПЛЕТАЮЩИХСЯ С ПЕРВОЙ ЧАСТЬЮ ИГРЫ. ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ ПОЛЕТОВ В ИГРУ ДОБАВЛЕНЫ ТОННЕЛИ, А ДЛЯ ЭСТЕТИЧЕСКИ НАСТРОЕНЫХ ИГРОКОВ РАЗРАБОТЧИКИ ПОСТРОИЛИ ЦЕЛЫЙ ГОРОД. ТАК ЧТО ПРИГОТОВЬТЕСЬ СНОВА СРАЗИТЬСЯ С ВРАГАМИ НА НЕИЗВЕСТНОЙ ПЛАНЕТЕ - ВЫ ЖЕ СОЛДАТ НЕБА!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
- ОТЛИЧНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ "ШТОРМА";
- ОГРОМНЫЙ ИГРОВОЙ МИР, ПЛЮС ЦЕЛЫЙ НОВЫЙ КОНТИНЕНТ;
- БОЛЬШОЙ ВЫБОР ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ;
- ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ОРУЖИЯ;
- НЕЛИНЕЙНАЯ СТРУКТУРА КОМПАНИЙ;
- БОЛЕЕ 50 ВИДОВ НАЗЕМНЫХ, ВОЗДУШНЫХ И МОРСКИХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ;
- ДОБАВЛЕНЫ ВОЗДУШНЫЕ АВИАНОСЦЫ;
- МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ.: (095)111 5158, 111 5440, E-MAIL: SALES@BUKA.RU
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
MADIЯ

STRONGHOLD: CRUSADER

www.fireflyworlds.com/crusader

Симулятор замкостроительства

ДЕМО-ВЕРСИЯ

"Stronghold: Эпизод полтора". Авангард атаки клонов. Мистическая аддиктивность на месте, остальное не имеет значения.

Особенности
Две дополнительные строчки в списке features оригинальной игры: крыши мастерских теперь крыты не черепицей, а какой-то зеленью, плюс некоторые осадные орудия умеют плеваться огнем.

Здравствуй, демо-версия Stronghold: Crusader, борода из ваты. Будем честны с вами и с собой: прогноз консилиума благоприятен: ничего не болит и кое-что все-таки новое. Судя по всему, поздним сентябрем с.г. за некоторую сумму вы получите свой любимый Stronghold с несколькими дополнительными антагонистами подчеркнуто арабской национальности.

Разработчик	
FireFly Studios	www.fireflyworlds.com
Издатель	
Take 2 Interactive (G.O.D.)	www.take2games.com
Дата релиза	Сентябрь 2002 г.
Объем демо-версии	83 Мбайт (см. ее на прошлом диске!)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 550+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 8 Мбайт), DirectX 7.0+.

Мнение об игре

Сотрудник сайта **Game Spy (www.gamespy.com)** Джуст Лодженс (Joost Lodgens) рассказывает, каково это – жить без fog of war: "Разработчики пошли на радикальный шаг, позволив нам видеть каждое движение соперника. Игра теперь с полным правом может называться стратегической: мы получили возможность грамотно планировать атаку и своевременно организовывать оборону, загоняя крестьян внутрь крепостных стен. Добавляет остороты и то, что выстраивать свою инфраструктуру приходится в рамках небольшого оазиса". Точно-точно.

БРЕМЯ БЕЛОГО ЧЕЛОВЕКА

Андрей ОМ

Сразу по завершении сюжетных кампаний оригинальной Stronghold ВПС жестоко подавил в себе желание немедленно запустить игру еще раз — звал, понимаете, долг к иным свершениям и более насущным делам. Не менее тяжко вздохнули и сотни тысяч других игроков по всему земшару, в унисон дав самим себе страшную клятву в скорейшем будущем непременно заняться игрой плотнее. В это самое время в Shakespeare House, что в Лэйвендер Хилл, г. Лондон, Великобритания, раздался звон сдвигаемых в ночи толстостенных бокалов с Black Label (только лед!). Они так и знали.

ЭПИЗОД ПОЛТОРА

Вообще, конечно, вся эта "полноценная stand-alone-игра" пока выглядит классической Stronghold v.1.1, какову порядочные люди по второму разу продавать бы устыдились. Почти ничем не искаженный восточно-ориентированный мод, какие сотнями делают студенты зарубежных технических вузов в свободное от "двоек" время. Впрочем, ладно, расслабьтесь: в меню написано "Collect those bonus opponents — available free from selected local retailers!", а более чем слегка похожий на посетившего приличную парикмахерскую Бен Ладена ходжа Саладдин доверительно рассказывает нам с экрана, каково это — контролировать наши "mighty arabic forces". Понимаете, если ваша фамилия не Брэдбери и работаете вы не в Шекспир-хаусе, такие вещи обычно не получаются. Это такая, что ли, карма. Ничего личного.

Посредством демо-версии, между прочим, нам демонстрируется "брэнд-нью"-режим игры с изобретательным названием Crusader Play — проще говоря, цепочка skirmish-сражений с накрепко заданными девелоперами параметрами. Получается что? Верно: обычная сюжетная кампания, но с громким названием. Надо бы всласть повозмущаться такому беспардонному подлогу, но нам некогда — мы заново учимся организовывать приусадебное хозяйство, одновременно с упоением производя алебарды, отбивая атаки проследовавшего за нами на Дикий Восток ненавистного Лорда "Крысы" Ле Пуса и торгуя неведомо с кем козьим сыром. Приличествующие случаю ругательства на полпути делают удивленный разворот и косяком возвращаются на резервный аэродром.

DEAD IN MOTION

Смена обстановки, впрочем, в Crusader все же ощущается: переезд балагана в пустыню сопряжен с резким сокращением пригодных для возделывания земель. В бесплодных пустошах демо-версии мы вынуждены усердно егозить курсором, пытаясь поплотнее устроить фермы на пригодных к этому крошечных клочках чернозема. В результате, конечно, голод и крестьянское хамство.

Плюс специфика новоявленного skirmish-режима, грозящего стать главным фокусом финального релиза: за пару внутриигровых километров от нашей дислокации выстраивает кулацкое подворье ИИ-неприятель. Слаженно, быстро, не трудясь прикрываться fog of war, с убийственной эффективностью используя пахотные земли. Мы косимся на него, нервничаем — и совершаем ошибки. В результате не успевает наш первый дровосек донести с лесопилки бревна, как со стороны крысозамка подтягивается ударный отряд человек в десять. Да-да — у демо-версии Crusader прорезался неприятный простонародный RTS-акцент. Победить Ле Пуса, собрав больше яблок или выковав больше мечей, не получится: извольте полноценно взращивать армию, обводить ее рамкой и брести на другой конец карты по колено в дремучем AoE. В той из трех демо-миссий, в которой нам противостоит больше одного гада, творится и вовсе какой-то непростительный и богомерзкий балаган.

В несвойственном себе маскарадном костюме Stronghold выглядит странно и забавно: к примеру, недруги атакуют исключительно колонной по одному, жарко дыша друг другу в затылок. Количественные изменения по сравнению с материнской игрой заметны только в военной части: два новых юнита. Потом баланс. Местные лучники — средневековые юберсолдаты: имея полтора десятка стрелков, вам не нужны ни рыцари, ни тяжелая пехота. Дальность полета стрел — несколько экранов: при грамотном расположении лучников на местности враг получает свое прежде, чем успевает выйти из ворот стронгхолда и подумать плохое.

Короче, так нельзя.

СОЛЬ ЗЕМЛИ

Мы, собственно, любим FireFly не за это. Полный перечень того, за что, см. в мартовском номере сего года. Так вот, как говорят пользователи золотых перьевых ручек Watermann, "тренд крепнет". Уже в демо-версии Crusader, например, можно загрузить хранящийся в корневом каталоге файл faces.bmp в любой графический редактор и превратить его в собственный портрет. Или, значит сказать, в изображение Дарта Вейдера.

P.S. В одной из демо-миссий мы в образе гнусного султана по прозвищу Шакал, разговаривающего с таджикским акцентом, сражаемся с шовинистской свиньей Ричардом Л.С. (Тем Самым). Положительным историческим персонажам всегда везет на громкие имена — никто из них по понятным причинам не хочет быть мистером Коричневым. А вот отрицательных можно было казнить даже без состава преступления — исключительно по паспорту.

P.P.S. Саладдина на самом деле звали Салах-ад-Дин.

Никуда не делась возможность по мановению "пробела" искусственно выравнивать территорию. В пустыне, впрочем, в этом редко возникает необходимость.

Это вовсе не средневековый фестиваль латиноамериканских танцев — это враг страшным гуськом вторгается в наши владения.

Экран выбора противника. Отсюда не видно, но Саладдин похож на исламского фундаменталиста (каковым, собственно, и являлся).

Летающие облачка-подсказки несут неутешительные вести: с голоду проклятый Л.С. однозначно не умрет. Придется помогать.

LIVE FOR SPEED

www.liveforspeed.net

Гоночный симулятор

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Лучший гоночный симулятор не-"Формулы-1" на свете, появившийся из ниоткуда и стремительно набирающий популярность. Next Big Thing, господа.

Особенности

Чудовищные меню – страшные модели машин – всамделишная физика – боты, с которыми интересно – мультиплейер, который работает уже здесь и сейчас – жестокое привыкание.

НА КОЛЕНКЕ

Ашот АХВЕРДЯН

Восторги по форумам распространялись со скоростью лесного пожара. "Вы уже видели? Это же просто потрясающе!" — "А ходят слухи, что это — тест-версия Racing Legends, инкогнито вышедшая в народ." — "Нет, разработчики утверждают, что это неправда и LFS не имеет никакого отношения к." Привлеченный ажиотажем и треском горевшей древесины, я, прямо в верхней одежде, даже не сняв кроссовки, вломился на сайт, где всем желающим раздавали.

Душераздирающее зрелище. Страничка, явно являвшаяся первым опытом автора на поле веб-, уж простите, дизайна, преподносила миру три скриншота. Страшенные машинки с непрозрачными стеклами сразу определили демо-версию в вечнозеленое трэш-подразделение. Live for Speed (LFS) даже не стесняется того, что сделана "на коленке". Безымянная команда разработчиков состоит из трех человек (один из которых отвечает только за музыку, ха-ха). Да и само название игры чего стоит, бесстыдная мимикрия под Need for Speed, удел самых сирых и убогих, Pansanyc, блошиный рынок, черт возьми. И я решительно вышел, так и не поздоровавшись.

Еще через неделю, видя, как все вокруг восторгаются новомодной игрушкой, я сдался и все-таки скачал демо-версию. Первое, что выпало на экран после включения LFS, — чудовищное меню, кое-как сляпанное в MSPaint. Что-то вроде насмешки: так ты что, поверил, да?! Впрочем, раз уж демо все равно установлено, почему бы и не.

И ВСЁ

А потом был шок. Полный. Если коротко: ранняя, сырая, никакая демо-версия LFS уже является самым лучшим раллийным симулятором. Остальные не то что немного уступают, а просто не выдерживают никакого сравнения. Именно так.

Первое и главное, чем берет за жабры LFS, — поведение машины. Вы не поверите, но местные авто впервые в этом несчастном жанре ведут себя как нормальные автомобили. Когда машина врезается на полном ходу в стену, она не взлетает на полкилометра в воздух, не замирает сразу на месте, не отскакивает подобно резиновому мячику ровно в том направлении, откуда пришла, не начинает получасовые беспорядочные кувыркания вокруг всех своих осей, а ощутимо тяжело подпрыгивает, едва отрываясь от земли и отъезжая немного назад, после чего замирает. Абсолютно так, как мы этого ожидаем. С ума сойти.

Занос узнается сразу. Это именно занос автомобиля. Не консервной банки на пластмассовых лыжах с реактивным двигателем на крыше, не привинченной к рельсам дрезины с атомно-паровым двигателем, не приземистого картинга на гусеничном ходу, а именно занос автомобиля. Одного из тех самых обычных авто, что колесят по обычным асфальтоуложенным дорогам. Господи, я уж думал, что такую игру так никогда и не сделают.

А теперь нажмите на клавишу F. Кабины исчезнут с экрана, останутся колеса, водитель и векторы сил, действующих на каждое колесо. Мало того, боты ездят точно по таким же физическим законам, что и мы с вами. При этом боты самообучаемы. Да, вы не ослышались. Когда вы выбираете новый режим сложности, "железные люди" начинают с нуля. Сначала они едут осторожно и неумело, но проходит немного времени, и они (как и вы) изучают трассу, начинают позднее тормозить, выбирают лучшие траектории, учатся (в том числе и у вас!) приемам вождения. Так что не стоит удивляться, если придуманный вами срез заковыристого поворота боты через некоторое время берут на вооружение.

Сперва боты не умеют избегать столкновений с вами. И это часто служит причиной недовольства новопришедших игроков, выливающегося в примерно такие жалобы: "Они ведут себя так, словно не видят меня!". Все так, но со временем и этот "изъян" улетучивается: компьютерные гонщики постепенно постигают искусство езды без нежелательных столкновений и делают это довольно успешно.

Вторая и последняя часто встречающаяся жалоба тех, кто только садится за LFS, — странное поведение машины. Она (самая первая, переднеприводная) ездит очень похоже на настоящую, но как-то "странно". Я тоже с этим согласен, но причина в следующем: авто, которое вы получаете "по умолчанию", несколько неестественно настроено. Немного измените тормозной баланс, поставьте на раллийной трассе другие

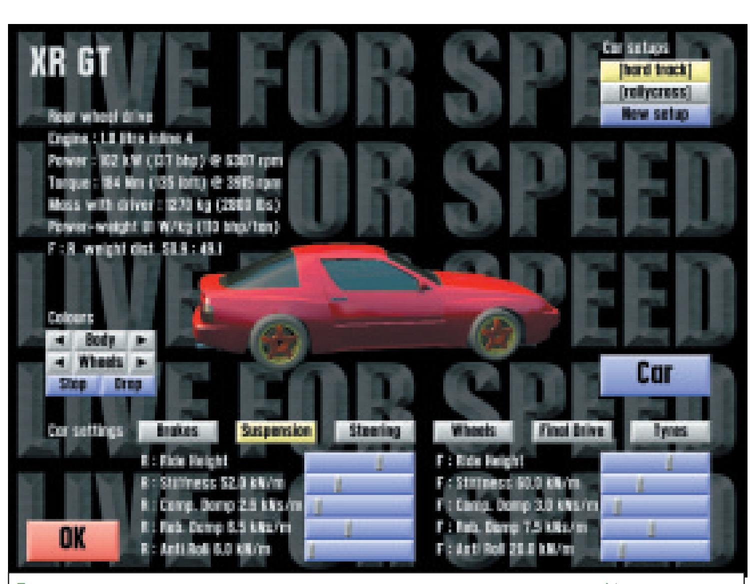
Разработчики	
Scawen Roberts, Eric Bailey, Victor van Vlaardingen (LFS Team, словом)	www.liveforspeed.net
Издатель	Не объявлен
Дата релиза	2003 г.
Объем демо-версии	16,1
(без музыки и патчей; см. ее на нашем диске!)	

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1 (непременно), руль (настоятельно рекомендуется).

Во время гонок всякое случается. Здесь соперник, сам того не желая, мне очень помог: если б не его красная машина, я точно бы перевернулся.

Послестартовые пробки у входа в первый поворот дают шанс растолкать соперников и выиграть место-другое.



Без помощи телеметрии настраивать машину приходится на ощупь. И все равно интересно.

Если нажать на F, то на экране графически демонстрируются векторы действующих сил. Отчетливо видно, что моя машина (справа и чуть в глубине) идет со срывом переднего моста, что основной вес авто приходится на правое заднее колесо, и т.д.

Та же сцена в более привычном виде.

Аскетичный виртуальный кокпит: приборы не действуют, а об остальном судите сами.

шины — и эта "чудинка" исчезнет. Так, через вечер-другой после первого запуска, когда вы настроите машину "под себя", а боты немного подучатся, вы получите идеальный (на сегодня) автосимулятор. При этом в LFS помимо однопользовательской части имеется уже готовый и отлично работающий мультиплейер. Вполне играбельный даже на наших изумительных телефонных линиях.

Прибавьте к этому умопомрачительную поддержку демо-версии. Обратная связь с игроками исправно работает, пожелания учитываются, и раз в несколько дней выходит следующий патч. Совместимый по мультиплейеру с предыдущими версиями. Скажем, со временем в приобретающий все большую популярность онлайн ринулись неизбежные бивисы. И уже через несколько дней после первых инцидентов — согласно пожеланиям игроков — появился патч, позволяющий указывать бивисам на дверь и не пускать обратно.

МИНУСЫ

Единственное, что портит впечатление и что к релизу стоило бы исправить, это, без сомнения, ГРАФИКА. При этом трассы можно не трогать, но вот машины без текстур и с непрозрачными стеклами — это выше нашего хорошего воспитания и ангельского терпения. Примерно так же дела обстоят и с эффектами: вырывающаяся из-под колес грязь никакой критики не выдерживает; да и звук пока что похвалить не получается, хотя бывало и хуже, даже в релизах. Но по сравнению с тем, что уже сделано (демо, кстати, идет под номером 0.04), эти придирки выглядят очень уж мелочно, честное слово.

Дорогая редакция, неужели совсем-совсем нельзя давать "Наш выбор" демо-версиям?

P.S. Проведя уйму времени в компании с неровной, но невероятно очаровательной демо-версией Live for Speed, мы не могли не обратиться с расспросами к пока еще безымянной команде разработчиков. Их трое: программист **Скавен РОБЕРТС (Scawen Roberts)**, аниматор **Эрик БЭЙЛИ (Eric Bailey)** и композитор **Виктор ван ВЛААРДИНГЕН (Victor van Vlaardingen)**. Мы заранее в общих чертах уже представили себе эту общность: молодые и пока не очень опытные, но очень уж талантливые люди, решившие привлечь к себе внимание не словом, но делом, и уже находящиеся на пороге большого игрового бизнеса. Так что на интервью, которое и составило этот рекордный по размерам постскриптум, мы шли, чувствуя себя ведущими программы "Алло! Мы ищем таланты".

LFS Team: Привет, .EXE! Нам ужасно приятно, что вас заинтересовала наша игра!

Game.EXE: Спасибо, нам тоже было очень приятно, честное слово. (Сказав пару-тройку совершенно искренних комплиментов, мы перешли к вопросу о предыдущем опыте LFS Team в области игростроения. Вдруг эта троица уже выпускала игры? или входила в состав какой-нибудь другой команды разработчиков? Ожидая услышать несколько ничего не говорящих названий, мы оказались явно не готовы к.)

LFS Team: Да, Скавен и Эрик работали в составе Lionhead над Black & White в качестве соответственно программиста и аниматора. А до того Скавен трудился в Digital Integration над вертолетным симулятором Hind... (Hind стал последним симулятором от Digital Integration, увидев свет в 96 году. Одной из особенностей игры была очень сильная летная модель Ми-24, ее главного героя. См. рецензию на эту игру в сентябрьском 1996 года "МИ", итоговый рейтинг: 84%. — **.EXE**.) ...ну а Эрик был аниматором то здесь, то там. Вик же несколько лет занимался музыкой на демо-сцене.

.EXE: И давно вы заняты LFS? У вас, должно быть, ушла уйма времени на то, чтобы втроем сделать такое демо... И что с Lionhead?

LFS Team: Мы (Эрик и Скавен. — **.EXE**) ушли из Lionhead в прошлом году, в конце марта, сразу после релиза Black & White. Чтобы вплотную заняться LFS, над которым и работали непрерывно все это время.

.EXE: И вы так и собираетесь оставаться независимой командой до самой готовности игры или, быть может, уже ищете издателя для LFS?

LFS Team (нарочито серьезно): Ну, наша маркетинговая стратегия еще окончательно не выработана, но, да, мы собираемся оставаться независимыми как можно дольше, может даже, вечно. Так мы всегда будем иметь возможность делать именно ту игру, какую захотим.

.EXE: Если судить по нынешней демо-версии, то, как нам показалось, LFS особенно не педалирует ни мультиплейер, ни одиночную игру. В релизе сохранится это равновесие или вы все-таки планируете сделать акцент на чем-то одном?

LFS Team: Безусловно, мультиплейер очень важен для LFS, но сингл ведь тоже не последняя вещь, верно? (Верно. Этот вопрос о многом говорит, не так ли, товарищи читатели? — **.EXE**.) Сингл необходим как для тренировок, так и настроек, поэтому мы будем улучшать не только ИИ, но и вообще всю однопользовательскую часть игры.

.EXE: Будет ли LFS раллийным симулятором? Или, всякое ведь бывает, можно ждать болиды "Формулы-1"? Еще что-нибудь?

LFS Team: Мы планируем включить в игру очень широкий спектр машин — от маленьких багги до гоночных болидов; и, конечно же, все они будут подчиняться одной физической модели. Правда, мы еще не решили, будет ли все это сразу в игре или же мы пойдем по пути специальных аддонов...

.EXE: Нам очень понравился самообучающийся ИИ. Если не секрет, как он "думает"? Просто копирует манеру вождения самой быстрой машины или, может, он способен "изобрести" собственный стиль? И отличается ли способность к обучению у ИИ на разных уровнях сложности?

LFS Team: Сидящий в машине ИИ запоминает, каков уровень сцепления шин с трассой в каждом конкретном месте (а на сцепление оказывают влияние сход/развал колес, работа подвески, неровности трассы, скорость...), и подстраивает под него свою скорость. Кроме того, ИИ может менять траекторию прохождения трассы на более выгодную. Что же касается различных уровней сложности — на данном этапе ИИ более низкого уровня просто осторожнее на поворотах и в торможении.

.EXE: В целом графика игры вполне терпима. Но есть некоторые детали, которые все портят: скажем, непрозрачные стекла на машинах, состоящая из кругов грязь из-под колес и тому подобные вещи. Графика будет перерабатываться?

LFS Team: Это ОЧЕНЬ РАННЕЕ демо, и, безусловно, графика предельно далека от готовности. Сделать прозрачные стекла для игроков с мощными компьютерами? — легко! И еще многое другое. К примеру, появятся отражения на дорожной поверхности.

.EXE: У машин уже есть внушительное количество настроек, в которых неопытному игроку очень легко потеряться. Появится ли в игре телеметрия, чтобы нам было проще настраивать авто?

LFS Team: Мы собираемся сделать два режима настроек: простой и сложный. Но в обоих, помимо диаграмм, будут как "расшифровка" тер-

минов, так и краткие пояснения, касающиеся основных эффектов от той или иной настройки.

.EXE: Есть ли шанс, что в полной версии мы увидим машины со знакомыми, официально лицензированными названиями?

LFS Team: Хотелось бы использовать настоящие авто в качестве моделей, но, как известно, некоторые производители очень не любят, когда их машины в игре бьются. Мы же считаем, что модель повреждений куда важнее официальных лицензий. Но, конечно, было бы здорово, если б нам удалось получить их...

.EXE: В демо, для того чтобы пересесть в следующую машину, необходимо заработать некоторое количество очков. Значит ли это, что в игре будет режим карьеры? И придется ли нам покупать не только машины, но и апгрейды к ним?

LFS Team: Мы пока не уверены насчет покупки машин и запчастей. В демо эта система зарабатывания очков предназначена для того, чтобы те, для кого гоночные игры в новинку, сначала освоили более простую машину и только потом переходили к более сложной, и чтобы при этом опытный игрок получал самую мощную машину очень быстро.

.EXE: В раллийных играх обычно имеется стандартный набор трасс: немного старомодного асфальта, немного пустыни с песком, немного снега со льдом, немного серпантина с горами и т.п. Мы же увидим снег и песок в LFS?

LFS Team: Не вопрос. Будет все: различные покрытия трасс, разнообразные погодные условия и, разумеется, специально проработанная физика взаимодействия поверхности с шинами.

.EXE: Нам показалось, что физика в LFS гораздо ближе к совершенству, чем все то, что мы видели в гоночных играх до сих пор. Вы еще планируете улучшать ее или физическая модель уже полностью готова и именно такой мы ее и увидим в релизе?

LFS Team: Гм... Дело в том, что физическая модель пока вовсе не готова. Мы лишь привели ее к некоторому приемлемому на данном этапе уровню — чтобы она казалась скорее правильной, чем не. Словом, работа со многими деталями физической модели еще не окончена, а некоторые вещи вообще не включены в демо.

.EXE: И последнее. Название вашей игры пугающе напоминает "Need for Speed". Скажите, "Live for Speed" — это уже окончательно и обжалованию не подлежит?

LFS Team: Понимаете, не так-то просто придумать для игры хорошее название, которое к тому же не было бы занято. Кое-кому из нас сегодняшнее название очень нравится, а вот остальные не уверены... Короче говоря, ничего еще точно не решено... EXE

Мнения об игре

"Управление, конечно, ЛЕВОлюционное. С рулем – отлично, мышью – удивительно. Но рулить невозможно. Превосходные тормоза – особенно когда отслеживается конвульсивное торможение легкими быстрыми нажатиями педали. Газ очень странный. На мой взгляд, пока неживой. Заносы и скоростная динамика там же. Бешеный реверс! С правильным заносом, инерцией и норовом! Но мышь, конечно, хороша, повеселила..." – делится своими драгоценными впечатлениями от 10 минут общения с LFS Александр "Скар" Вершинин, культовый автор культового журнала **Game.EXE (www.game-exe.ru)**, в миру блестящий водитель.

"Фантастический симулятор! Чертовски приятно, что авторы сфокусировались именно на тех вещах, что более всего важны для гоночных симуляторов: физике и мультиплейере, мультиплейере и физике. Звук, правда, пока не очень, но при всем том неплохо передает изменения в поведении машины, связанные с нашими манипуляциями или сменой покрытия, по которому движется авто. Первая ласточка симуляторов нового поколения", – режет правду-матку некто Ralof из Берлина на форуме сайта **Race Sim Central (http://forum.racesimcentral.com)**.

Вот такое меню вы видите, включив игру. Не очень-то гостеприимно...

1914: THE GREAT WAR

http://1914-online.jowood.de

Пошаговая стратегия

ПРЕСС-ДЕМО

RIM: The Battle Planets выпал из космоса, ударился головой о землю и превратился в.

Особенности

Две сюжетно переплетающиеся кампании, состоящие из 30 миссий, 60 типов различного вооружения, историческая достоверность миссий. В кои-то веки – по мотивам Первой мировой.

ТИТАНОВАЯ ЛОЖКА

Тотальная конверсия — это хорошо и правильно ровно до того момента, когда предприятие, ранее специализировавшееся на заказах от министерства обороны, не начинает выпускать столовые приборы из танковой брони, кирзовые летние босоножки и прочие предметы ширпотреба. В игроиндустрии последствия конверсии не всегда бывают столь безобидными.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

В который уже раз возвожу очи горе и начинаю выражать возмущение. Весь этот горький катаклизм, что я имею несчастье наблюдать... В стратегическом министерстве игроиндустрии складывается кислая ситуация: многие разработчики, обзавидовавшись успеху Sudden Strike, бросили все дела, дружно топнули левой ногой, столь же дружно затолкали под диван все свои НФ-разработки и отправились по стопам Fireglow. Ударно ковать серьезные RTS на ту же тему: Вторая мировая, реализм, прочие прелести. На фоне данного единодушия нагловатым выскочкой смотрится немецкая Trinode, изладившая turn-based-стратегию по мотивам Первой мировой.

Теперь, внимание, тройной тулуп с переворотом: 1914: The Great War уже два месяца как продается в Германии. Между тем даты выхода в остальных странах не обозначены даже примерно. В кои-то веки мы ощущаем свежее дыхание — и оказываемся перед забором из мелкоячеистой сетки. То есть нюхать нюхай, а руками — ни-ни. Не положено.

Как бы там ни было.

Наверняка вы уже и думать забыли о RIM: The Battle Planets, а меж тем он снова с нами. Не в полном, конечно, составе — на рандеву явился только графический движок. Остальные компоненты досрочно сданы в утиль ввиду полной своей несостоятельности. Вы ведь не будете в претензии?

GREENPEACE

Со времен нашей последней встречи движку явно полегчало, его перестали угощать галлюциногенами и перевели на здоровую пищу, богатую витаминами. В итоге все психоделические пейзажи кислотных оттенков и раскрасок были заменены вполне земными ландшафтами. Правда, выглядит все это черноземье слегка замыленно. Если приблизить камеру к поверхности, становятся видны неопрятные крупнозернистые текстуры — главный источник общей неказистости игры. Модели объектов и юнитов, выполненные более-менее прилежно, смотрятся на общем фоне незваными гостями из будущего, так как сработаны на порядок или два качественнее. Деревья и кусты вполне похожи на свои реальные прототипы. Дуб от вяза, конечно, отличить нет никакой возможности, но и с инопланетной порослью тоже никак спутать не получится.

А что техника? Межзвездные тараканы разбежались по черным дырам, и средь полигонных нагромождений остались лишь в растерянности озирающиеся человеки. Там, где раньше инопланетные танки бороздили неземные поля, теперь вовсю разгуливают граждане в касках и подбадривают друг друга громогласным “Feuer frei!”. При внимательном рассмотрении обнаруживается довольно неплохая анимация войск. Рядовые постоянно крутятся, теребят винтовки, в то время как командир отделения с философским спокойствием разглядывает противника в бинокль. Противник, чтоб вы знали, находится на удалении всего пары тайлов и от скуки показывает неприличные жесты. Выглядит довольно бестолково, но свою лепту интересности добавляет. Отдельного упоминания заслуживает анимация артиллерии, выполненная строго в соответствии с инструкциями РККА: заряжающий вгоняет снаряд в ствол пушки, наводчик пару секунд колдует над орудием, после чего оба вдруг резко отворачиваются и зажимают уши руками. Бабах! Облако дыма, столб пламени там, где только что нетерпеливо мялся отряд вражеских штурмовиков. Думаете, все, понеслись души в рай? Ни в одном глазу, даже контузии нет.

Система повреждений, применяемая в The Great War, заимствована, разумеется, из RIM. Для тех, кто не, напоминаем: под helth-bar’ом каждо-

Разработчик	
Trinode Entertainment	www.trinode.de
Издатель	
JoWooD Productions	www.jowood.com
Издатель в России	
“Руссобит-М”	www.russobit-m.ru
Дата релиза в России	Не объявлена

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1.

го юнита располагается ряд пиктограмм, означающих различные функции. Со временем, когда юнит получает все большие повреждения, пиктограммы постепенно гаснут, намекая на падающую боеспособность. Смысл подобных дизайнерских ухищрений понятен: исходя из набора пиктограмм и порядка их расположения игрок должен выбирать тактику обезвреживания конкретного юнита. Скажем, нет смысла тратить лишний ход на добивание потрепанного пехотного отряда: "иконка" стрельбы затемнена, а значит — никакой опасности он не представляет. Пусть живет, мы ведь не звери.

ПОЧЕМУ?

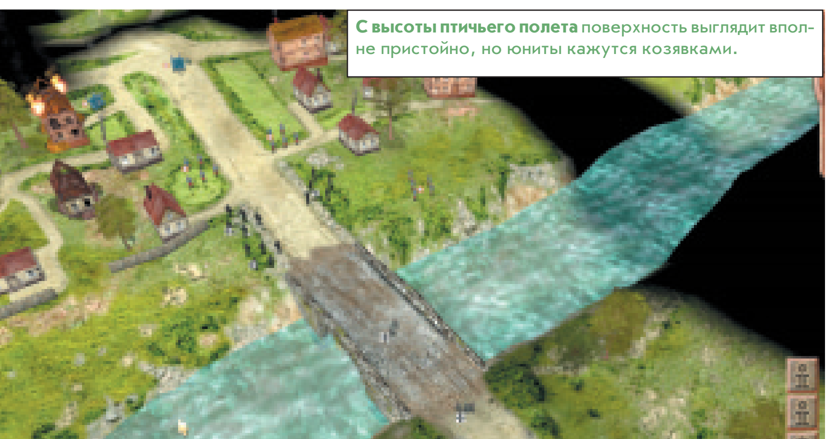
Многопользовательского режима нет и, скорее всего, не предвидится вовсе. Время предлагается коротать за прохождением двух кампаний — за Германию и Антанту. Обещанная историческая достоверность миссий наличествует только в брифингах. Например, первая миссия Антанты имеет место быть во Франции. Сообщается даже точное время начала войны, закадровый диктор скорбным голосом цитирует У.Черчилля и выносит порицание захватчикам. Затем игроку предлагается зачистить некую абстрактную местность от врага, количество и состав откомандированных на это, без сомнения, благое дело, к реальным фактам отношения не имеет уже никакого. По завершении миссии нас похвалят, зачитают очередной отрывок из исторических хроник и отправят на прополку еще одной карты. А затем еще, и еще, и еще — и так 15 раз.

Интерфейс сразили мутации: сам он располнел и расползся вдоль нижней кромки экрана, но хуже работать не стал. Даже наоборот: выстроившиеся гуськом пиктограммы обеспечивают более удобный доступ к подчиненным, избавляя игрока от необходимости скроллить местность в поисках затерявшихся нежно любимых юнитов. Вышколен отменно: по первому требованию прячет ненужные панели с глаз долой, оставляя игрока наедине с картой местности и ее обитателями. Более того, интерфейсу привили совсем уж благородные манеры: по зажатой правой мышекнопке охотно проворачивает карту, а зуминг "подвешен" на колесо. То есть придраться не к чему.

От старческих болезней движок так и не вылечили: туго соображает, очень вяло передвигается, на поворотах ощутимо трясется, скрипит и покряхтывает. Очень болен. Диагноз: Альцгеймер, Меньер, Паркинсон, да и все остальные недуги, включая, вы правы, родильную горячку. Впрочем, оговорюсь: временами, когда не обуреваем болячками, проявляет недюжинную силу интеллекта. Те же юниты, даром что пустоголовые, порой выкидывают столь неожиданные коленца, что диву даешься. Грамотно лезут в окопы (снижаются получаемые повреждения), скрываются за мешками с песком (вообще не получают повреждений) и постоянно норовят забежать с тыла. Артиллерия им, видите ли, не нравится, слишком рьяно опустошает ряды нападающих. Вот, собственно, и все ухищрения. В остальных случаях ИИ несется на штыки со всей возможной скоростью и бесславно растворяется в пороховой дымке под перекрестным огнем...

Как видим, в итоге вырисовывается все-таки наш старый знакомый RIM, перекрашенный в более пристойные цвета, чуть сдобренный приятной анимацией, но совершенно не изменившийся внутренне. Остальные выводы в качестве домашнего задания сделайте, пожалуйста, сами.

Хенде хох, морда!


С высоты птичьего полета поверхность выглядит вполне пристойно, но юниты кажутся козявками.

Кажется, германские войска испытывают некоторые затруднения.

Артиллерия — страшная вещь в руках профессионала. А уж когда за дело берется идиот, то и подавно.

ПРЕЛЕСТИ МУСИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

Анархо-синдикалистская коммуна, являющая собой основу редколлегии всепланетного культознаменного Жу. Game.EXE (неофициально: имени Кропоткина Петра Алексеича), недавно была взбаламучена вестями из Греции. Сначала порочные разглагольствования ископаемого алкоголика и сластолюбца Платона об Идеальном Государстве, а теперь ВОТ ЭТО (согласно материалам греческой газеты "Kathimerini", www.ekathimerini.com):

"Государственным законом номер 3037*, действительным с 30 июля 2002 года, запрещается использование любых электронных игр в публичных местах и офисных учреждениях, частных или государственных".

Банда погрязших в коррупции и бюрократии госчиновников, прикрываясь кампанией по борьбе с азартными играми, неожиданным решением уравняла рулетку, карточные игры, "одноруких бандитов" с невинными овечками вроде Counter-Strike или Unreal Tournament. Чтобы не разбираться, какие игры азартны, а какие не очень, зашили все.

Интересно, что история уже имеет прецеденты подобного толка. Так, в 1942 мэр Нью-Йорка ввел запрет на автоматы для игры в пинбол ("китайский бильярд"), которые рассматривались как "злонамеренные богопротивные механизмы греха". Вето было снято лишь... в 1976 г. Между тем сегодня очередной мэр Большого Яблока борется за полный запрет и судебное преследование любого курильщика в пределах города!

Но страна, подарившая России христианство, не намерена уступать в гонке бюрократических извращений. Чуть потужившись, чинуши ввели чудовищную градацию игр. Ничего более корявого мир не видел уже давно. Хотите разбить свои развлечения на пять градаций? Пожалуйста:

а) Игры, использующие мускульную силу.
б) Игры, использующие электричество.
в) Игры, использующие мускульную силу и электричество.
г) Игры, использующие электричество и вычисления.
д) Игры, являющиеся соревнованием человеческого разума, применяемые исключительно для развлечения участников.

Энтертейнмент, подпадающий под описание пунктов б), в) и г), является незаконным в славной теплой приморской стране Греции.

Остряки немедленно разнесли градацию в кровь и перья тонкими комментариями: дескать, нейроны в человеческом мозгу передают информацию с помощью электричества, а современная Олимпиада, придуманная в той же злосчастной Греции, ныне невозможна без точных измерительных механизмов, попадающих под третий пункт. То есть грядущие летние Олимпийские игры 2004 года в Греции незаконны!

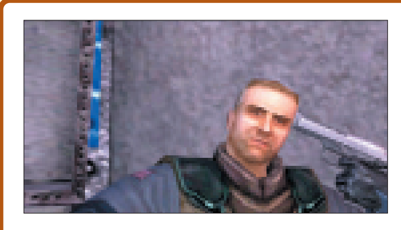
Ох уж эти шутники... Ничего святого.

Короче... Единственное в Европе (по меньшей мере) гуманистическое игровое издание Game.EXE отныне торжественно клянется присматривать за собственными авторами и по мере возможности экстрадировать провинившихся в летние вечнозеленые руки единственно верных греческих властей. Список арестантов октябрьского номера прилагается:

Давыдов Николай (Farscape**), Вершинин Александр (Mafia), Ом Андрей ("Код доступа: РАЙ"), ПэЖэ, Господин (Prince of Qin), Металлургический Александр (Sudden Strike 2), Сибирский Фраг (John Carpenter's The Thing), Хажинский Олег Михайлович (провинившийся дважды: "Код доступа: РАЙ" и Medieval: Total War). Руководство печатного .УЧУ-органа убедительно просит греческие власти немедленно этапировать преступников в места отбывания наказания в кипарисовых рощах на берегу острова Корфу.

Александр ВЕРШИНИН.

P.S. А что же .EXE? Как говорят в Питере, "осталась одна Маша".



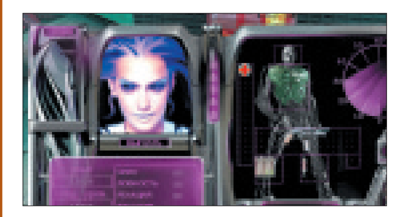
John Carpenter's The Thing
стр. 78
Интересность: 4

Medieval: Total War
стр. 82
Интересность: 4,6

Sudden Strike 2
стр. 86
Интересность: 5

Prince of Qin
стр. 89
Интересность: 3,6

Mafia: The City of Lost Heaven
стр. 92
Интересность: 4,4



"Код доступа: РАЙ"
стр. 96
Интересность: 4,3

* См. http://users.forthnet.gr/the/geoanas/law.pdf.

** Заочно. Увы, увы, в последний момент потесненный бесстыжей, агрессивной ТЕМОЙ НОМЕРА материал о выдающейся игре Farscape нереанимируемо слетел.

JOHN CARPENTER'S THE THING

www.thethinggames.com

Survival horror/action

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	2
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3

ИНТЕРЕСНОСТЬ

4

Культовое переложение культовой ленты не для слабых нервами, желудком, знанием предмета, любовью к Roaring Blood-Splattering Rampage. Играть не слишком удобно, в остальном все как надо.

Если бы Худший Режиссер Всех Времен Эд Вуд-младший не занимался выжиганием по целлулоиду, а отдал предпочтение искусству нагнетания программного кода, он вошел бы в человеческую историю именно такими играми, как The Thing. Для созидания вторичного продукта с вопиющим грифом "survival horror/action" требуется определенный склад ума, большой запас прочности психики...

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОХИТИТЕЛЕЙ ТЕЛ

Фраг СИБИРСКИЙ

...И полнейшая атрофия органов стыда и смущения ("...недоделана туша мертвого пришельца? Под камеру ее! Что может быть страшнее недоделанного пришельца?!"). А качествами этими, как ни трудно поверить, маэстро Вуд обладал даже в большой мере, нежели сам Джон Карпентер или британские девелоперы из Computer Artworks.

Я искренне завидую коллеге Вершинину. Ознакомившись с The Thing на стадии пресс-демо (см. стр.64-66 в #9'02), он словно бы посетил съемочную площадку выстреливаемого с большим энтузиазмом фильма ужасов. Прикоснулся, так сказать, к великому на стадии смачного выламывания из кокона: полюбовался работой режиссера и оператора, трудом изготовителей отрезанных голов, лишенных правообладателя конечностей, выпавших глазных яблок и тому подобных спецэффектов; погладил по шкуре резинового инопланетного скорпиона; посидел в наушниках рядом со звукооператором, внимая заунывному, писанному в реальных условиях подвыванию арктического ветра (затребованного продюсерами натурального антарктического, к сожалению, не привезли); пожал руки еще не снявшим полярные комбинезоны и не соскоблившим с себя толстый слой кукурузного сиропа актерам (актрис в этих широтах не водится — кино сугубо мужское), устало поправляющим огнеметы.

Да еще и попал на взятие самых выгодных дублей: первые два уровня, отдающее "Солярисом" и "Чужими" прибытие на исследовательскую станцию; параноидальные лица протагонистов и пар из ротовых отверстий, сдавленные споры о том, у кого самое нехорошее предчувствие, разного рода подозрительные звуки, фокусы с освещением, внезапно пробудившаяся система пожаротушения и первый, любовно аранжированный труп... Когда мне было трудно в дебрях полной версии The Thing, я представлял своего предшественника, со счастливой улыбкой восседающего между камерами под щедро брызжущей искусственной КРОВИЩЕЙ. Эта картина придавала мне мужества и заставляла двигаться дальше...

РАК

В случае с игрой или фильмом о терроризирующих Антарктику инопланетных существах, могущих при желании идеально копировать человека вместе со всем оружием и обмундированием, бюджет есмь понятие довольно абстрактное. Совершенно неважно, какой суммой распоряжалась Computer Artworks с легкой руки Universal. На первый план в такое время выходит низкобюджетное состояние души. Если на отдельном дубле полигональный инженер при виде очередной расчлененки не выворачивался наизнанку у всех на виду, а интеллигентно травил в уголочке, на него тут же налетал уже знакомый нам метафизический режиссер с воплем "мы что тут, на "Оскара" снимаем?! А ну давай так, чтобы они там все в зале с завтраками распрощались!". Его ассистент пристально следил за тем, чтобы в расписанном юшкой сортире (куда же без этого в произведении о космических похитителях тел! Без сортира не обошелся даже Стивен Кинг в нетленке "Ловец сновидений") не осталось живого места — а то вдруг найдутся такие, у кого желудок дубленый... The Thing, как любая нормальная игра ужасов, составлена из земной крови и рвоты, истерики, вышибания мозгов (обязательно в кадре), чужеродного мяса и, конечно же, похожих на крысиные хвосты щупальцев. Ну и хорошо. А то мне и впрямь становится не по себе, когда речь заходит о героическом воссоздании в survival horror/action какой-нибудь там "атмосферы страха и напряжения". Предпочитаю ста-

Разработчик

Computer Artworks — www.artworks.co.uk

Издатели

Universal Interactive — www.universalinteractive.com

Konami — www.konami.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0+, 4x CD-ROM.

Дополнительная информация

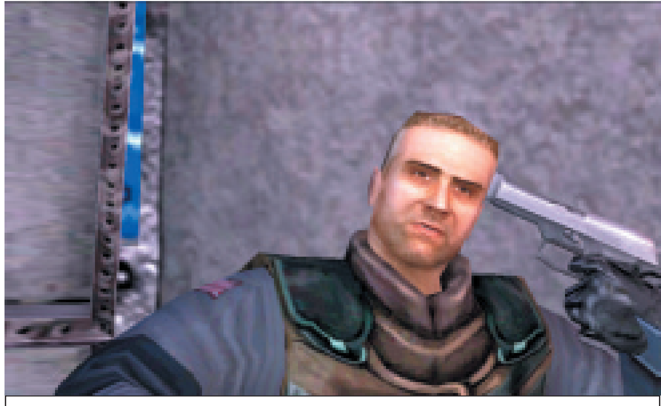
300 Мбайт на жестком диске.

Получить в физиономию сгусток зеленой слизи и так неприятно. А если оскорбление вдобавок нанесено хамски настроенной инопланетной карикатурой на человеческую особь… Время взяться за огнемет и нести возмездие в массы!

На самом деле The Thing всем сердцем желает привить подрастающему поколению любовь к барбекю. Инопланетяне поджариваются аппетитно, хрустя корочкой и не забывая подрумяниваться.

Первая встреча с собакоголовым ученотелым неуязвимым боссом. В таких местах к заветному сохраняющему магнитофону бегаешь, как к фонтанчику с питьевой водой.

Очередная встреча с ученотелым собакоголовым неуязвимым (в несколько иной конфигурации). Временами это определенно становится однообразным…



В чем-то очень даже правильное, если хорошенько подумать, решение…

И выходное отверстие — крупным планом. Вы слышите? Обязательно КРУПНЫМ.

рую добрую эксплуатацию зрительского отвращения.

Сравнивать первобытную игру John Carpenter's The Thing с лабораторным творением Half-Life негуманно. У The Thing, скажем, полностью отсутствуют графические настройки: Антарктида здесь типовая, ГОСТовская, среднедетализированная, одна для всех и каждого. На этом движке можно было бы и лучше, но зачем? Вот прокатится через экран этакая персонифицированная раковая опухоль (оснащенная ложноножками загадка на тему "сколько норвежских полярников могут уместиться в одной красной полуторатонной массе, заняв при этом самые интересные позиции?") или пробежит душащий себя врач (модели людей прекрасные) — тогда и посмотрим, на какой рейтинг поднимется полупарализованная рука запуганного рецензента. В знаменитых же скриптовых постановках The Thing вам не найти ни одного невооруженного человека. Такова специфика жанра! Вы ведь следили за поведением домохозяек с пулеметами в карпентеровских "Призраках Марса"? Местные брутальные персонажи только и делают, что в процессе состоящих преимущественно из междометий монологизированных речей приставляют пистолеты к своим и чужим головам... Плюс, безусловно, грозят друг другу огнеметами. Без огнеметов в эпическом полотне о клеточных паразитах из звездных бездн, оптимистично начавших завоевание Земли с Южного полюса, не получится вообще никакой драматургии.

Или вот широко разрекламированная система взаимодействия капитана Блейка с боязливыми соратниками. Поначалу перед нами этакий зачаточный Operation Flashpoint: менеджмент аптечек и боепитания, раздача МП-5 с барского плеча, вялые попытки организовать хоть какое-то подобие боевой формации. К слову, все инженеры и медики (представители других почетных профессий в суровом ледяном мире вымерли заодно с женщинами) The Thing наделены, словно собаки, роскошнейшим pathfinding'ом — легко находят дорогу домой, будучи брошенными на другом конце базы за двадцатью запертыми дверями. Любопытно. В остальном же... ИИ не блещут, в сражении бесполезны, впадают в предсуицидальную депрессию с любой оказией и мучаются общей слабостью нервной системы... но об этом уже писали. Хваленая Trust/Fear System большей частью декоративна (разве что иногда удается втереться в незапланированное доверие к коллеге по несчастью и ловко выцыганить у него автомат и последнюю коробку патронов): кому из второстепенных героев на роду написано выстрелить себе в висок или превратиться в монстра, тот непременно выстрелит либо превратится — в специально отведенной для этого скриптовой сценке, не взирая на любые действия Блейка.

Но потом выясняется, что опостылевших напарников можно не только бросать на произвол судьбы в окружении стада кошмарных тварей, но и использовать в качестве пушечного мяса — вкусного отвлекающего фактора при проведении тонких ремонтных работ. Вот тогда-то и обнаруживается подлинное предназначение ИИ-популяции: у беспорядочно постреливающих и отчаянно взывающих к нам человечков имеются примерно равные шансы быть разорванными на части, оказаться заплеванными ядовитой зеленой субстанцией, трансформироваться в неприглядного брата по разуму или же, оставшись без боекомплекта, отсидеться в укромном месте, сжавшись в комочек. Уютно устроившись на безопасной, высоко расположенной точке, мы можем комфортно наблюдать за приключениями бывших подчиненных и даже делать ставки на итоговый результат.

Впрочем, у крутящей педали кино ужасов Computer Artworks герои чаще всего оказываются СНАЧАЛА заплеванными, ЗАТЕМ трансформированными, а ПОСЛЕ растерзанными на кусочки...

ЛЕД

The Thing — очень плохо сделанная игра. У нее бездарный сюжет, возведенный то на безответственных фантазиях (вы ведь тоже ожидали увидеть подо льдами Карпентера этот состоящий из стеклянных куполов город Гунганов из "Фантомной угрозы"?), то на нагромождении "цитат" из других, куда более совершенных сценариев (Half-Life и обе части Aliens vs Predator цитируются настолько буквально, что это даже не смешно). Причем сюжет с самыми припадочными записями на мониторах съеденных ученых, что мне доводилось видеть за свое долгое и терпеливое переживание компьютерных ужасов... Как вам эссе о прошедшей спецподготовку ДНК Блейка?

Туши разнообразных монстров в оригинальном фильме каким-то чудом казались не только мерзкими, но и нешуточно грозящими здоровью, — здесь же эти кропотливо скалькированные твари по-коровьи тупы и не опасны. Увы, но такова правда жизни. Вы и впрямь верите, что вооруженному до зубов отряду может нанести вред человеческая голова на инопланетных ножках? Стоит только свыкнуться с кричащим внешним видом здешних быкообразных созданий — и в самом ближайшем времени Блейк будет, позевывая, проталкиваться мимо них по узкой лестнице. Да, иногда даже у самой неповоротливой инопланетной скотины бывают припадки пугающей грациозности, но что может быть проще, чем отрезать распоясавшегося монстрюгу от окружающего мира дверью или же затаиться меж трубами и из укрытия сжечь тупо сопящую галактическую свиноматку?

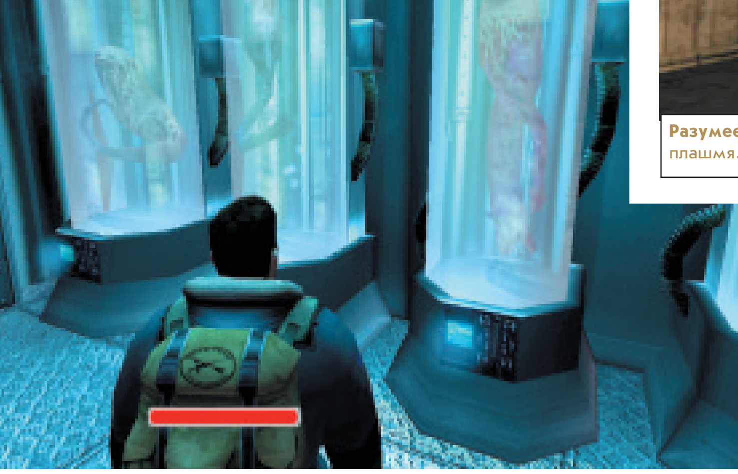
Процесс несколько усложняют тенденция местной живности к тиражированию в виде мелких копий и наличие агрессивно настроенных чистильщиков в противогазах. Тут требуется пересмотр тактики. Тогда-то Блейк и пускается супротив пузатой мелочи во все тяжкие (Computer Artworks и Карпентер наверняка охарактеризовали бы это как "a Roaring Blood-Splattering Rampage of Revenge"), то есть мчится вперед, сквозь визг и гарь, вытаптывая, поливая из МП-5 и придавая огню всю встречающуюся на пути органику, сполна вкушая адреналиновое искажение реальности и вообще всячески отводя душу. Бедные чистильщики... Важна ли в подобные триумфальные моменты категории "Б" вся плохосделанность The Thing? Пусть баланс и поправляется грубейшим введением настенных ящиков с неиссякаемыми аптечками или бездонных складов с боеприпасами — вы помните, чтобы в "Побеге из Нью-Йорка" у Змея Плискина в его шестизарядном револьвере заканчивались патроны? Пускай Computer Artworks вводит в действие абсолютно неуничтожимых боссов — сколько серий уже выдержал Майкл Майерс из "Хэллоуина"? Думаете, его бы взяли огнемет и гранаты повышенного радиуса действия? Вы называете смехотворным получасовое вялое противостояние прибывших по тревоге чистильщиков и не реагирующего на их свинец чудовища? Ну, очевидно, вы не видели ту двадцатиминутную драку между Родди Пайпером и его чернокожим собратом по реслингу из "Они живут!"... Подобно собственным инопланетянам, британские разработчики

The Thing подобрались к ничего не подозревающему Карпентеру, набросились на него, абсорбировали его клетки, завершили процесс ассимиляции к окружающей среде и создали идеальную компьютерную копию одного из величайших образчиков мирового кинотрэша.

ЗДЕСЬ НЕТ ИНФЕКЦИИ

Не стоит задавать John Carpenter's The Thing неудобные вопросы, возмущаться глупостью игры или грубостью, непреднамеренной комичностью, выдвигать прочие претензии из хорошо известного Эду Вуду-младшему списка. Просто ответьте себе, чего вы в точности ждали от survival horror/action по Джону Карпентеру? Если Кордильер окровавленной плоти и Дунаев слизи, гипертрофированного (бывает и такой!) натурализма и реализованной через размахивание огнедышащими предметами антарктической паранойи, то наши мнения по поводу The Thing совпадают. Монументальная культовая The Thing нам с вами ощутимо НРАВИТСЯ. Вопреки, а скорее даже благодаря боевым шрамам. Если же нового Half-Life... Ну, таковым творение Computer Artworks способно показаться только на стадии производства (как незавершенный "Князь тьмы" — современным "Экзорцистом").

Разумеется, капитан Блейк никогда не упустит возможности наклонить "беретту" плашмя. Для чего же еще придуманы скриптовые сцены?



Вот так выглядело бы "Нечто", если бы его снимал Джордж Лукас.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

www.totalwar.com

Походовая стратегия/ варгейм

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	4,5
Музыка	4,6
Звук	4,3
Управление	4,4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,6

Эпический кинофильм про войну в формате компьютерной игры. Вы задействованы в качестве режиссера. Отказаться невозможно.

Есть игры особенной породы, способные занять вас на год или два. В них нельзя играть после обеда или перед ужином. Ими не убивают время до конца рабочего дня, потому что они и есть — рабочий день. Такие игры требуют вас целиком, без остатка. Сперва вы меняете стиль жизни, затем круг чтения, после — друзей и, возможно, возлюбленную. Эти игры не любят суетливых и поверхностных игроков. Их бездонные глубины открываются людям спокойным и рассудительным. Medieval: Total War принадлежит к числу подобных игр.

ЕВРОПА УНИВЕРСАЛЬНЫХ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Это случилось. Несмотря на бесконечный цикл разработки и тяжеловесную демоверсию. Не все идеально, но ничего такого, из-за чего стоит хотя бы на секунду поверить в существование за пределами Total War другого мира. Дюжина действующих сторон вместо двух. Однорукие полководцы, дочки на выданье, яд в бокале терпкого вина, покушения на убийства, вересковый мед родины, усиленный в Dolby Surround плач волынок, а главное — грандиозные сражения в широкоформатном режиме 1600x1200 с участием десяти тысяч почти что трехмерных воинов. Все это здесь, на двух дисках PC CD-ROM. Можно идти в магазин и выкупать.

БРИФИНГ ДЛЯ ПРЕССЫ

После громкого успеха Shogun: Total War появление второй части казалось делом вполне разумеющимся.

Разработчик	
Creative Assembly	www.creative-assembly.com
Издатель	
Activision	www.activision.com

Системные требования
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 8x), DirectX 8.1.

Обкатав технику игры на сравнительно компактной Японии, разработчики сделали следующий шаг — и перенесли действие в Европу 1095-1453 гг. Всего стало больше: участников, кампаний, исторических миссий, режимов многопользовательской игры. Впервые представлены “исторические кампании”: затейливый набор миссий, объединенных сюжетом. Игрок не может перейти к следующей серии, не испытав себя в предыдущей. Редактор карт поставляется вместе с игрой, в связи с чем совершенно непонятно, чем Activision намеревается порадовать нас в неизбежном аддоне.

Все, кажется, уже собрались: сотня с лишним типов войск (боже, как аскетично выглядит Shogun в сравнении со своим потомком!), включая обласканные тов. Металлургическим катапульты, требюше и прочие метательные орудия. Не найден разве что многопользовательский “стратегический” режим, который то ли остался за бортом, то ли просто нам приснился. Ну и ладно.

СТРАТЕГАМ...

Из-за незначительных изменений в графическом движке (на этот счет мы еще поплачем друг другу в жилетку) игра поначалу не производит впечатления полноценной второй части. Кажется, перед нами все тот же Shogun в средневековом европейском переплете. Подумаешь, поменяли самураев на рыцарей и переписали саундтрек. Но торопиться с выводами не следует.

В Shogun стратегическая часть при всей своей сложности была всего лишь прелюдией к грандиозным битвам, стратегической надстройкой над тактическим базисом, картой местности на столе командира. Не так в Medieval. Теперь карта едва ли разместится на командирском столе, так она велика. Европа с гаком, от Финляндии до Египта, от России до Португалии. Europa Universalis нашей мечты, вот на что отныне похожа игра.

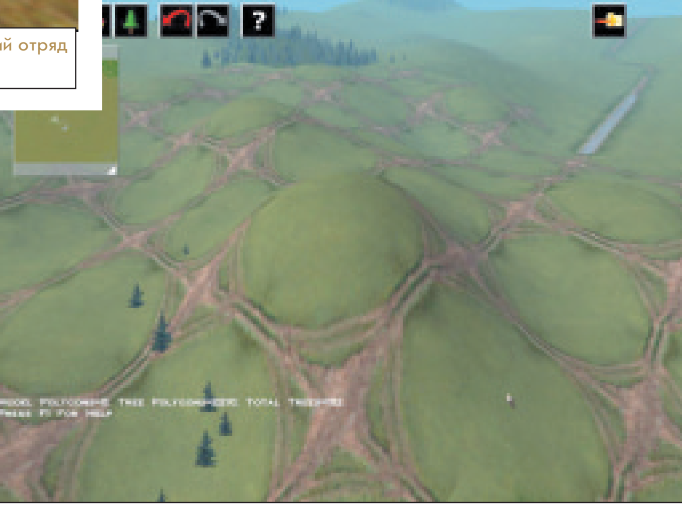
Выбор начальной позиции теперь важен в куда большей степени, чем раньше. Субтильные различия между самурайскими кланами остались в прошлом. В Medieval выбирать приходится не только месторасположение, но и состав армий, и доступные для постройки сооружения. Больше вариантов, значит — больше различных стратегий и тактик на поле боя.

Политическая игра в Medieval приобретает особенное значение. Подавить всех соперников одновременно невозможно в принципе. Мудрый правитель должен искать опору в союзниках и выбирать врагов с не меньшим тщанием, чем друзей. Масштаб игры таков, что всего за двадцать ходов младенец вырастает в мужчину. Дети ко-

Построение клином чрезвычайно рекомендуется при конной атаке. Нападающий отряд буквально разрубает врага пополам, круша его защитные ряды.

Местная растительность явно не соответствует современным мировым стандартам. Medieval: Total War здесь делает шаг на месте, приближаясь к варгеймам-в-аскезе.

На каждого активного персонажа игра ведет подробное досье, учитываются даже увечья, полученные на полях сражений, и прозвища, которыми народ награждает полководцев. Знакомьтесь, Вильям Второй. Страшный человек, если судить по количеству черепов напротив параметра Dread.


Встроенный в игру редактор миссий позволяет создавать и такие симпатичные ландшафты. Аплодисментов не надо, пожалуйста.

Осада и штурм крепостей стали визитной карточкой Medieval.

роля превращаются в ценный политический ресурс, карту, которую необходимо правильно разыграть. Удачный брак на десятилетия позволит сохранить выгодный альянс.

И это еще не все. Если вы играли в Europa Universalis 2, то знаете, как трудно, скажем, католикам держать в узде исламские территории. Полный букет подобных проблем ожидает и поклонника Medieval. Приходится постоянно следить за настроениями в захваченных иноверных регионах. Как усмирить народ? Можно снизить налоги... или приблизить к трону генерала — выходца из местных краев.

Личный фактор — еще один конек Medieval: Total War. Генералы и раньше не были безликими пешками в большой игре. Здесь они превратились в полноценных участников спектакля. В Средние века популярной наградой отличившимся воителям были

титул и земли. Очень разумно, скажем, наделить богатой провинцией сильного исламского полководца. Это успокоит местных жителей и увеличит экономическую эффективность территории. Кого поднять? Бессонными ночами придется анализировать личные дела военачальников. Характеристик достаточно, чтобы за именем и картинкой проступил настоящий человек — честный, отчаянный, талантливый, жестокий. Каждому местный бог-компьютер отмерил свою долю. Не юниты с флагами, поднимающие боевой дух отряда, нет. Живые люди, о которых вы через сотни лет прочтете в учебниках истории. Яростные воины, способные расправиться с десятком обычных солдат. Помню одного такого во время осады замка: воюя в одиночку, посреди горы трупов, он продолжал обращать в бегство моих усталых копейщиков, что пытались выкурить его из разрушенной фортеции.

Не ждите от Medieval широты возможностей Europa Universalis 2. Разумеется, наша игра проще и доступнее. Вы можете вести вполне успешную кампанию, не имея никакого представления даже о половине всех деталей игровой механики. Ждите тогда сюрпризов. Например, заманчиво в середине игры раздаривать уставшим генералам земли в награду за службу. Однако если полководец слаб на характеристику dread, ждите скорых восстаний и революций. Слабый генерал запустит дела в провинции, и все пойдет вверх тормашками.

…И ТАКТИКАМ

Стратегическая порция обрела размах самостоятельной игры, однако прелесть Medieval: Total War состоит в том, что все спорные вопросы решаются в конце концов на поле брани, где ваши таланты политика, стратега и торговца отходят на второй план. Здесь нужно думать не меньше, но теперь это приходится делать быстро. Потому что события, несмотря на неспешный темп, разворачиваются стремительно.

Тактические сражения в Medieval напоминают управление гигантским лайнером. Сначала все хорошо: сияет солнце, шепчут птицы, расположение войск кажется идеальным, а враг едва различим в утренней дымке (это горят торфяники). Теплоход величаво приходит в движение, пассажиры любуются открывающимися видами. Отряды отзывчиво реагируют на приказания, следуя гениальной (в этом пока нет сомнений) мысли полководца. Есть время поиграть ракурсами: воинство на фоне предзакатного неба, отряд конников оставляет за собой облако пыли, крупный план демонстрирует кособокие крупы лошадей. Враг приближается, на ходу меняя построение. Становится очевидно, что нам нужно срочно внести несколько незначительных корректировок. Хорошо, несколько значительных корректировок.

Капитан отдает приказ: "Стоп машина! Полный назад", но теплоход и не думает останавливаться. В середине перестроения наши отряды сталкиваются с клиновидным врагом, и пятью секундами позже идеальный пейзаж превращается в кашу. Жестоко страдая от порушенной гармонии (яп. "ва", кстати), игрок пытается пустить ход сражения в иное русло. Все тщетно. Открытые с флангов отряды перестали слушаться приказов. Командиры погибли, люди дезориентированы. Лучники остаются без прикрытия пикейщиков и становятся жертвой кавалерии. Кавалерия преследует в лесу партизан. Без всякого успеха. Белоснежный лайнер замедляет ход и, наконец, останавливается. На борт высаживаются агенты ФБР. Чудовищная катастрофа. Гора трупов, не выжил никто. Как такое могло произойти?

Да, большие сражения даются здесь сложно. Впрочем, покажите мне интерфейс управления более человеческий. Если вы в игре новичок, непременно пройдите все обучающие миссии. Ругать интерфейс или разработчиков бесполезно. Секрет правильной игры скрыт в вас самих. Для победы нужно не так уж много: правильно расположить войска, продумать план действий и четко его выполнить.

Когда после череды досадных поражений вы вдруг одержите свою первую викторию, то будете поражены, насколько просто, быстро и красиво это произошло. Правильно встретить врага. Пусть он увязнет в ваших линиях обороны, пусть вымотается. Добавить элемент неожиданности: внезапная атака с фланга или тыла даст необходимый эффект, а новая система waypoint'ов обеспечит безупречное выполнение операции. Последний штрих — и вот соперник обращен в бегство. Неважно, что численное превосходство было за ним. В этой игре количество "юнитов" не является свободно конвертируемой валютой. В цене другое: отточенная тактика и несуетливые выверенные действия. Освоить Medieval: Total War можно за пять минут. Чтобы достичь мастерства, понадобятся долгие месяцы.

ВНЕШНОСТЬ НЕ ВРЕТ

В голове стоит образ Shogun двухлетней давности: залитые туманом луга, лесистые холмы и птицы, кружащие над монастырем. Все вернулось, без особенных изменений. Однако туман теперь кажется жидковатым, холмы искусственными, леса… просто не выдерживают никакой критики, да и крепостные стены давно просят текстур побогаче. Другими словами, если раньше трехмерные ландшафты Shogun выглядели просто, то сегодня простота эта граничит с примитивностью.

Девелоперы, сосредоточившись на структурных изменениях и отладке баланса сил, решили оставить графический движок практически без изменений. Между тем со своей задачей он справляется хорошо. Никакого желания размещать камеру в самом пекле в режиме максимального увеличения не возникает. Глупо ожидать от каждого из десяти тысяч участников военных действий достоверности героев какой-нибудь трехмерной РПГ. Да, перед нами неуклюжие спрайты, бесконечно проигрывающие своим коллегам из, скажем, "Завоевания Америки". Мне же, наоборот, не хватало возможности поднять камеру под самые небеса, чтобы оценить происходящее одним взглядом. Авторы Medieval установили невидимый потолок, опасаясь, очевидно, за здоровье наших процессоров.

И еще. Переместившись в Европу, игра потеряла… как бы сказать поточнее… лаконичность. Shogun напоминал снаружи древнюю настольную игру, произведение искусства. Карта Японии на столе, деревянные фигуры, односложные неяркие диалоговые окна. В Medieval все это осталось — и стол, и деревянные фигуры, и окна. Но теперь это лишь подделка, произведенная специально для туристов.

В пылу баталии игроку все сложнее следить за своими многочисленными провинциями. В игре нет серьезных инструментов отчетности или фильтров — древний абак не предназначен для решения дифференциальных уравнений. Это неудобство, впрочем, не в состоянии испортить впечатление от игры в целом. Ведь основное правило серьезного игрока — неспешность. Один ход здесь равняется одному году. Королевская гвардия с отрядом лучников покидает Молдову и отправляется в Крым. Путь займет несколько лет. За это время будет о чем подумать…

SUDDEN STRIKE 2 ("ПРОТИВОСТОЯНИЕ-4")

www.suddenstrike2.com

RTS

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,7
Сюжет	4,5
Музыка	4,3
Звук	5
Управление	5

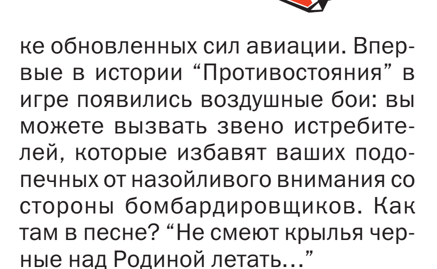
ИНТЕРЕСНОСТЬ

5

У них вновь получилась блестящая RTS с обилием разнообразных тактических возможностей! Кажется, это становится доброй традицией.

Fireglow стреляет второй раз — и снова в яблочко. Сраженный коварной пулей отлично сработанного геймплея, рецензент тщетно пытается оторвать свой взгляд от экрана, на котором в тысячный раз наши показывают ненашим мать Кузьмы. Бесполезно. Невозможно. Ждите весны 45-го. Я — бензопила "Дружба", которая всерьез вознамерилась очистить от захватчиков родные пенаты. Я — 600-ваттный электрорубанок DeWalt.

ЛЮДИ В ХАКИ-2



Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Я — эпилятор Bra... Хотя это уже слишком. Чересчур жестоко. А, вот: я — прокатный стан, сминающий в фольгу неприятельскую бронетехнику...

Мой маленький отряд пересекает очередную карту медленно, с чувством, толком и расстановкой. Я, подобно кастрюльнику-манчкину, неведомо какими тропами забредшему из РПГ-стана в стратегические дебри, обхожу каждую пядь земли с целью абсолютной зачистки местности. Я коллекционирую XP. Опыт, если хотите. Потому что я хочу, чтобы мои бойцы шустро бегали и метко стреляли. Еще я хочу, чтоб боевой дух у них был на высшем уровне. Перебежчики нам не нужны. Все это маленькие, но верные кирпичи, складывающиеся в лестницу, ведущую к победе. В надежде обнаружить вражеские бивуаки я заглядываю в самые укромные уголки, рыщу в ельнике и дубняке, исследую холмистые районы, пересекаю реки вброд и продолжаю свои юннатские будни даже в непогоду. Снег и дождь существенно ограничивают видимость, но мы — люди в хаки-2 — не страшимся подобных неприятностей. Вот разве что насморк можно подхватить — это да, неприятно. Ведь некоторые снайперы имеют длинные уши и стреляют на звук.

Разработчик	Fireglow
Издатель	
CDV Software	www.cdv.de
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium II 333 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), DirectX 8.0+, 4x CD-ROM, 350 Мбайт на жестком диске.

ЖИВОПИСЬ!

Красиво. Очень. Буквально все и буквально везде. Художники, лишенные необходимости рисовать новый движок с нуля, потрудились на славу и добросовестно изобразили несколько сотен новых тайлов, тем самым оживив и без того живописные ландшафты. Природа преобразилась, взбугрилась холмами, озеленилась буйной растительностью. На картах появились многопротяженные подземные туннели, позволяющие избегать ненужных стычек с превосходящими силами противника. Партизанам должно понравиться. В городах выстроены свежие, доселе невиданные постройки — теперь вы никогда не спутаете ухоженные бюргерские домики с советскими хибарами. Одних лишь телеграфных столбов больше 30 штук, а индустриальная зона — это бальзам на душу металлурга: steelworks, rolling mills, башенные краны, прочие производственные разности.

Sudden Strike 2 (SS2) открывает в себе новые тактические горизонты. Сотня свежих юнитов, оснащенных по последнему слову техники того времени, — не об этом ли вы мечтали? Теперь с экипажами! Свежеприобретенные силы ВМФ, с трудом помещающиеся на экране даже при максимальном разрешении, не дают расслабиться сухопутным крысам и активно массируют береговую линию залповым огнем при поддержке обновленных сил авиации. Впервые в истории "Противостояния" в игре появились воздушные бои: вы можете вызвать звено истребителей, которые избавят ваших подопечных от назойливого внимания со стороны бомбардировщиков. Как там в песне? "Не смеют крылья черные над Родиной летать..."

Что в итоге? — Очевидное: при таком разнообразии миссии стали проникновеннее, миссии стали интереснее. Отжили свое безвестные побоища за лосиный брод у села Гадюкино, настало время для настоящей работы. Скажем, командование запросто предложит вам отбить у неприятеля металлургический завод, воспользоваться свеженькими, еще в машинном масле, танками и разметать ошалевших от неожиданности интервентов по оврагам.

РУССО ТУРИСТО

Все миссии одиночных кампаний связаны друг с дружкой сюжетно и представляют собой единый монолит, что добавляет процессу изрядную долю любви. В любой момент знаем, за что боремся. В русской, например, кампании цель одна — взять Берлин. В течение семи миссий мы упорно шагаем до ИХ столицы, попутно собирая силы для решающего удара и ослабляя противника. Отправка в утиль патрульных кораблей, захват аэродрома и последующий за этим dog-fight над пригородной зоной немецкой столицы и прочие увеселения публики добавляются в блюдо по вкусу.

Братья и сестры! Ни в коем случае не стоит забывать о возможности захвата вражеской техники, так как

Демонстрация возможностей агитационной техники (на кадре в центре). Итальянские и немецкие танкисты, отринув фашизм, принимают посильное участие в шоу.

Американский десант свалился на немцев как снег на голову. Те даже разбежаться не успели.

Кто это заплыл за буйки! Расстрелять нарушителя!

Вот что бывает, когда два поезда не могут спокойно разъехаться.

...А потом приехал лесник на бронепоезде и всех разогнал.

Стояла тихая ночь св. Варфоломея...

Мнения об игре

"Полагаю, вам стоит всерьез подумать о приобретении SS2. Захватывающе, как сеанс катания на американских горках. Даже еще лучше, ведь удовольствие, получаемое от SS2, длится намного дольше", – делится своими соображениями господин Юри Пол (Ure "Vader" Paul), работающий во благо сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)**.

Стив Хилдрю (Steve Hildrew), сайт **GamesDomain**, наделяя игру рейтингом 3,5/5, заявляет: "SS2 представляет огромный интерес для любителей быстрых побед без предварительной тягомотины с накоплением ресурсов. Но утомительная возня с различными отрядами во время комплексной атаки выбивает из игры весь ее дух". Кажется, товарищ так и не догадался воспользоваться режимом паузы.

дизайнеры миссий порой проявляют склонность к садизму: выдают в начале миссии антикварные танки, вообще говоря, среднего качества. А враги в это время раскатывают на стильных иномарках. Непорядок. Несправедливость нужно скорейшим образом устранить — присвоить чуть потрепанную технику, досрочно отправив ее незадачливых владельцев на заслуженный отдых на зеленых лужайках.

Да, жадность — это плохо. Это очень плохо. Это непередаваемо плохо. Но я не жадный, я хозяйственный. В моем хозяйстве найдется применение абсолютно всему. И потому я конфискую у супостата артиллерийские снасти, танки, самолеты, катера, прочую технику по мелочи... Враг, конечно, хитер: видит издалека, что в некогда родной машине крутит педали и дергает рычаги иностранный экипаж. Нехороший. Как ему это удается — загадка века.

Единственные, кто противится смене водителя, — это бронепоезда. Непокорные стальные твари норовят размазать по рельсам зазевавшихся бойцов, сминают технику, словно она из пластилина, травят воздух паровозным дымом и с огромной скоростью уносятся в противоположный конец карты, чтобы оттуда мстительно передать "привет" изо всех стволов. Даже если вы предусмотрительно связали рельсы морским узлом, а из шпал выстроили баню, бронепоезд вам в руки так просто не дастся. Машинисты, видите ли, возят с собой за компанию бригаду шпалоукладчиц с ломами.

ОБЛИКО МОРАЛЕ

Чаяниями изобретательных девелоперов каждый юнит в SS2 отрастил себе новую шкалу: morale. Боевой, если вам угодно, дух. И не надо обзывать его "моралью" — здесь не церковноприходская школа. Morale — параметр немаловажный, опасный. При систематических победах в бою он постепенно повышается, при высоких потерях — медленно падает. Сами понимаете, у личного состава нервы не железные, сдают потихоньку. В определенный критический момент совсем упавшие духом солдаты теряют контроль над собой, а вы — над ними. Не желают обводиться резиновой рамкой, бежать в штыковую и кричать "ура", лишь хаотично мечутся по карте. Дальше — хуже: в конец измученные истерикой и растерявшие всю свою храбрость, малодушные негодяи аморально переходят на сторону врага!

Думаете, это все? Совершенно напрасно. Еще один финт ушами от Fireglow: агитация, она же пропаганда. Все многократно слышали о ней, никто толком не видел. Ларчик, как оказалось, открывался просто: в игре есть юниты, снабженные идеологическим оружием — огромными многомощными громкоговорителями. Совершенно неясно, что именно поступает в эфир через эти своеобразные иерихонские трубы, но вражеские войска, попав в зону воздействия, начинают стремительно краснеть, бледнеть и падать духом. То есть раз — и все, они уже "наши", активно отправляют в мир иной бывших однополчан. Свежо! Хотя к пресловутому реализму имеет отношение весьма отдаленное. Вот вы представьте себе ситуацию: на дивизию "Тигров" из засады выскакивают четыре БА с громкоговорителями на башнях. Всеобщее смятение, свалка... В итоге, после пары-тройки выстрелов, на службу Отечеству поступает крупнооптовая партия импортных танков. Новоприобретенные союзники делают поворот оверштаг и во весь опор несутся домой с благой целью устроить погром. Победа без единого выстрела — мечта любого полководца, верно?

ПРИЗНАНИЕ

SS по сей день, спустя два года после релиза, считается одним из лучших представителей RTS-племени. Десятки разнообразнейших модификаций и тысячи карт, разбросанных по бескрайним просторам Сети, являются лучшим подтверждением высокой популярности игры. Как в таких условиях прикажете относиться к SS2, предоставляющему еще больше тактических возможностей, располагающему огромным багажом графических и звуковых изысков, при прочих равных? Ведь совершенно невозможно оторваться... Разве только чтобы скачать новые миссии — это святое.

PRINCE OF QIN

http://english.object.com.cn/products/zhuanqu/qinshang_english/default.asp

Action/RPG

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,2
Сюжет	4,2
Музыка	4,2
Звук	2,3
Управление	3,4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,6

Клон Diablo с приклеенной на лоб желтой бумажкой и вытянутыми вперед руками. Передвигается характерными прыжками, если бумажку неосторожно оторвать. Кусается, но не до смерти.

На экране бродит Фу Су. Растет стройный, вечнозеленый во все времена года вековой лес деревьев и искусственных лиственниц. Живет разносторонная своеобразная фауна: белый тигр, медведь с топором, волк прыгучий. Крепкие органия и могучая сила главных героев и героинев прокладывают уверенную дорогу к ближайшей курьерской станции, чтобы уехать на перекладных куда глаза наблюдают.

БОДЯКИ ЩЕТИНИСТЫЕ

Господин ПЭЖЭ

У нас, в Сычуаньской корпорации по междуэкономическому экспорту, теперь стремление к большому спросу на дьяблоклонные мышеклики из экологически чистого натурного сырья, объемом в две (2) тысячи тысяч тоннов. Наши оперативные персоналы исключительно высокопородны и включают до полутора сотней местно-специфических лидеров и внеплановых персонажов. Префектура Бейди славна своей активной связью с просторной территорией и богатым природным зверем и рудным камнем. Мы приглашаем всяких друзей из мировых странов иметь могучую технику команды и совместно разгоготеть силой ИНЬ в стиле кун-фу в исполнении Фу Су.

Китай в целом, а также его обитатели в частности, обладает просторной территорией с богатыми природными ресурсами. Сразу после получения приказа о ритуальном самоубийстве, всемерно отмежеванном от названий "сеппукку" и "харакири", мы с Фу Су решаем снять броню из чистого херросплава, бросить на землю меч из вольф рамприродного, цвета блестящего, и попросить у ближайшего пейзанина одежду третьего разряда среднего типа под названием "чтобы враг не догадался". Не из трусости, а только ради совершения великого устремления — выяснить, кто же отдал нам недобрый приказ, который, согласно историческим документам, привел нашего реального прототипа к смерти.

При ближайшем осмотрении местность вокруг обнаруживается заросшей многочисленными видами равнинных и съедобных разновидностей естественных трав, таких как: огненные деревья, железные руды, восточно-китайские морские камни, грибы с двойным спором, темно-зеленые камни и другие натуральные природы для свободного добывания.

Многие добротные сырья бегают самодостаточно в окрестных лесных массивах. Тигровая рыба о четырех лапах восполняет недостаточность энергии жизненной силы ЯНЬ, ее придача — научная, ее поперечный разрез — хорош. Мясы белый волков, черной медведи, разных тигров и другой многообразной дичи приведут вам безграничные счастья. Если ваша активная могучая техника построена из добротных органиев и естественных трав, показанных выше, вам не страшны даже сырья, которые беспрестанно возобновляются. Имеются также непонятные ресурсы в 250 тысяч Му, угодные для освоения.

ЕЕ МАТЕРИАЛЫ ХОРОШИЕ И ЧИСТЫЕ

Переселяюсь, перевоплощаюсь, затягивает. Собираю шерсть зайца и разные пухи, чтобы, подучившись, составить из них кольцо или копье. Какая, впрочем, разница, что именно? Важно собрать. И пресловутые непонятные ресурсы — туда же, на перековку, ведь общеизвестно, что Земля ограничивает Воду, а Вода ограничивает Огонь, но та же Земля усиливает Металл, а Металл усиливает Воду. И так по кругу — все пять элементов, включая Милу Йо. Она усиливает добротность органиев, но ограничивает свободу выбора. Звезды пятиконцовые разноцветные о природе вещей напоминают, пока уровень грузится: если идти по дугам, усиливают, а по хордам — ослабляют.

Умения пока недостаточно, как делать сильные предметы пока неизвестно, но рюкзак уже забит под завязку поленьями, сухожилиями, зимними персиками и пшеничными пирожками, восстанавливающими здоровье со страшной силой (а чего вы хотели? для китайца это как черная икра — Настоящая Пшеница, "Жизнь удалась!" и без никакого пигмента). В ожидании освоения рукоделия моим паладином Фу Су. Да, Фу Су — принц. Китайский. Паладин он только по профессии. А его подруга — ведьма. Так написано, здесь все уже придумано до меня, я просто пересказываю.

А когда мы с Фу Су станем старые и мудрые, тот же самый навык дорастет до ювелирного вставления камней во что угодно. Товар с камнями завоевывает обожание у модных женщин и является умным выбором мужчин. Камни также подчиняются законам всемирной природы элементов. Не вставляйте деревянный камень (да, камень, деревянный) в земляной меч, поскольку Дерево ог-

Разработчик	
Object Software	www.object.com.cn
Издатель	
Strategy First	www.strategyfirst.com

Системные требования
Windows 98/2K/XP, Pentium II 266 (рек. Pentium III 500), 128 Мбайт ОЗУ, SVGA (2 Мбайт ОЗУ, поддержка режима 640x480x16 бит), 4x CD-ROM, 1250 Мбайт на жестком диске (рек. 2 Гбайт).

Мнения об игре

Некто Райан Маккефри (Ryan McCaffrey), сайт **Adrenaline Vault (www.avault.com)**, возмущен: "Назвать музыку в Qin собственно музыкой? Гм... Там есть от силы пара или тройка бесконечно зацикленных кусков, никак не связанных с происходящим на экране. Да и то, что есть, просто жутко, еле-еле превосходит по качеству какое-нибудь MIDI" и дает игре всего 2,5 звезды из 5 возможных, что расшифровывается как "A Bargain Bin Pickup"...

А вот Карла Харкер (Carla Harker) с сайта **Game Spy (www.gamespy.com)** уверена, что "музыка просто великолепна. Западающие в память мелодии действительно дают ощущение пребывания в Китае", и ставит в классный журнал 68 баллов из 100.

раничивает Землю. Вставьте лучше огненный — тогда у вашего земляного меча проявится уникальное могучее свойство на потребу.

Само собой, свойства камней бывают атакующие и защитные, и вставлять в шлем, изобретенный легендарным повстанцем Чи Ю, благополучно подавленным Желтым Императором, камень с мощным атакующим атрибутом бесполезно: не сработает. Камень можно выковырнуть, все предметы сделаны из чистого сталиниста высшего качества и не страдают, но сами камни, увы, разрушаются навсегда. Да и сам Чи Ю плохо кончил под Жуолу — ведь Желтый Император коварно полагался не на меч, а на лук, хитрюга эдакий!

ТЕРРА КОТЫ

Все живые существа — звери. Не в смысле, что близки к природе, а в смысле, что зверствуют. Рубят всех, кто попадается, в лапшу с бобовым джемом (последний — только мешок). Сам Фу Су, встретив группу стражников, встает в позу номер 18, выдает им тысяча первое китайское предупреждение, по-матричному взлетает в стойку "сидя в воздухе" — и полосует одним движением вокруг себя на уровне вый. Самое сложное в таком ударе — добиться, чтобы полутораметровые фонтаны крови не попали на одежду. Фу Су добивается. Наш человек.

Звери-стражники из следующей группы, явно подозревая о судьбе предыдущих, творят зверства превентивно. Найдя в траве мужское полупальто из говядины королевского покроя, они зверски режут на мелкие части ближайшего обнаруженного крестьянина, его жену, ребенка и домашнюю утварь. Очень хорошо помогает в деле угнетения простого народа. Фу Су об этом, правда, не подозревает, он уже далеко, но ведь дело не в нем, дело в принципе.

И так продолжается всю дорогу. Вокруг творятся беззакония, никаких здравоохранительных палочек не хватает на выживание одиночек, так что придется набирать народ в партию. В смысле в группу, поскольку партия у нас одна, а стучать надо чаще. Первым присоединится лично генерал-алкоголик, когда-то разжалованный и сосланный самим Фу Су, типичный представитель китайской военной элиты.

Не каждый торговец в Китае занят торговлей, некоторые вместо этого скучного занятия предпочитают рассуждать о правильном управлении государством и предрекают скорый конец империи Чин.

Нравы тогда были простые, например, однажды император увидел, что один из придворных завел себе многовато слуг. И сказал император об этом. Вслух. Но про себя. А кто-то из императорских приближенных возьми да и проболтайся тому самому придворному. И тот, не подумав, слуг-то и убавил. Тут, само собой, император это заметил, понял, что кто-то его слова передает куда не надо, да и прикончил тут же, на месте, всех, кто в тот день был рядом с ним. Солидное отношение к образу и строгое придерживание репутации!

А Фу Су, совсем даже наоборот, действовал на основе смелого творчества и, вместо того чтобы убить военного алкоголика, разжаловал и изгнал в дальний гарнизон. За что и был впоследствии вознагражден, когда бывший пьянчуга, а ныне перековавшийся и выслужившийся до генерала Конг Ганг по профессии Muscleman (не переводимо. — **Прим. ред.**) его для вида арестовал, а затем утешил, обласкал, лапшой полуфабрикантов угостил, да и присоединился к всеобщей резне на стороне наших.

Собирая группу, надо не забывать набирать по штуке каждого из пяти видов персонажей, чтобы валяющиеся в поле местно-специфические виды оружия и брони не пришлось выкидывать просто так. Ибо носит их только тот, кому положено, иначе — только на покупку и прогажу. Сами они, конечно, не очень похожи на дружную команду, тренировке духа которой и посвящена игра, но для пущего микроменеджмента и пауза, и авто-пауза дадены, как оно нынче по-казуальски повсеместно прельстиво сделано.

ИМЕЮЩИЕ МОЩЬ ПАРТНЕРЫ

Настоящий китайский независимый законный человек и его оперативные персоналы берут прежде всего числом. Впечатляющая длина основных событий в игре еще не означает, что о сетевом разговлении забыли или чего-то недовложили. Здесь предлагается вместо полноценной группы из пяти китайцев взять одного (зато любого вида) и присоединиться к дружному коллективу из двадцати человек (без выделенного сервера) или же к скромному выделенному серверочку где-нибудь на просторах Internet на пятьсот человеко-мест.

Обо всем позаботились мастеровые из Object Software: и сюжет для такой игры поменяли, добавив побольше собственно action, и вещички специальные подготовили (х/б сеточная детская юбка советского стиля держит первое место по популярности с небольшим отрывом от майки из овчины с воротом из песцы), а главное — забыли встроить хоть какое-нибудь средство поиска пресловутых серверов на 500 человек, тем самым отрезав большинство игроков от подобного развлечения.

КАЧЕСТВО ПЕРВОЕ, А РЕПУТАЦИЯ БОЛЬШЕ ВСЕХ!

Мне было интересно. Я узнал имена китайских полководцев, посмотрел великолепные виды Китая, взятые явно из туристического справочника средних веков, освоил теорию пяти элементов, причем в обе стороны... Но червячок сомнения все грыз и грыз изнутри. Омрачало, увы, довольно многое: зачем они сделали все таким однообразным? Куда дели удоб-

ный интерфейс от Diablo? Зачем отказались масштабировать шрифты, сделав игру в больших разрешениях почти невозможной? Как смогли настолько сильно исковеркать терпеливый английский язык (да простится мне вольная стилизация этого текста под известное юмористическое рекламное объявление, но уж очень похоже на реальные тексты из Prince of Qin)? Зачем наняли этих ужасных актеров, читающих текст "с выражением"? И даже великолепный начальный мультик почему-то не захотели сами в начале показывать, только из специального меню по запросу.

В документации к игре написано: "Когда Третий Император, Ци Инь, выехал, чтобы сдать Империю Чин Лю Бангу в 206 году до Рождества Христова, его экипаж тянули белые лошади". Так распалась империя Чин. Так распалась игра Prince of Qin в моем компьютере. Его тянули белые провода.

О каждом персонаже можно узнать массу интересного, от биографии до любимого мороженого.

Стоило пройти десять шагов внутрь пещеры, как за спиной народился очередной тигр. Это несправедливо!

Генерал-алкоголик умеет приручать животных. Жалко, что мы забили того тигра.

Интерфейс дружественный, одна штука: при каждом переходе между картами происходит автосохранение.

Принц-то, конечно, принц, но, чтобы пробраться сквозь запертые ворота, на все пойдет. И стражнику взятку готов дать, если денег наберет, и курьера обмануть, чтобы документы выманить...

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

www.mafia-game.com

Незавершенный 3D-шедевр

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	5
Сюжет	5
Музыка	4,1
Звук	4,2
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,4

Долгожданный хит, обернувшийся… чем-то иным. Mafia слишком проста для наших ожиданий и даже для собственного графического и сценарного оформления. Команда Illusion Softworks справилась со всем, кроме геймплея.

“Я был таксистом”. Именно так начиналась бы Mafia, доведись во главе команды разработчиков оказаться истинным ценителям американских свобод и образа жизни — братьям Коэнам (Joel & Ethan Coen). Если уж они умудрились исполнить увлекательные киноэтюды о жизни “просто парикмахера” или “просто играющего в боулинг бездельника”, то на Mafia можно было бы развернуться во фронт: с барабанным боем, свирелями, банджо и коллективным исполнением сицилийских народных погребальных баллад.

НАУЧИМ ПЛОХОМУ

Александр ВЕРШИНИН

Мафиозная тематика так замечательно разжевана одаренными рассказчиками мира сего, что завалить мероприятие с названием “Mafia” можно лишь приложив особое старание. Для совершения подвига таких масштабов необходимо настоящее чудо — сродни сочинению непродаваемой книги о гарипотере или съемкам гарантировано некассового фильма с названием “Star Wars”. Клин выбивают клином. Против недюжинного созидательного таланта должен быть выставлен столь же мощный заседательный.

CAPISCE?

Illusion Softworks преуспела. С ненаглядной красоты движком, художниками не робкого десятка, эскадрой дизайнерских миноносцев и репутацией опытного девелопера у разработчиков Mafia практически не оставалось шансов на провал. К счастью, в пиар-отделе фирмы складировались отнюдь не дураки. Они ежедневно поглощали рыбу и морковь, истязали мозг диспутами о природе черных дыр и, разумеется, играли в шахматы с компьютерами марки IBM. Финальный план действий оказался изящен: Mafia должна быть представлена предметом иной жанровой категории. Примерно как фильм “Милашка” с очаровательным названием, привлекательной наружной рекламой и соответствующим списком актеров. Доверчивые влюбленные парочки патокой стекаются на плюшевую романтическую комедию, а с экрана в слегка опешивший зал сивухой ломится незаурядный жесткач.

Для пользы дела в хитросплетения операции не посвятили никого. Художников науськали лепить огромный город, дизайнеров натравили на автомобильные проспекты тридцатых гг. Всему остальному миру громогласно объявили: “Будет Grand Theft Auto, но про гангстеров, слышите? Причиндалы прилагаются”. Планета покорно затаила дыхание от нахлынувшего ощущения неизбежного интернационального счастья. Дело сделано!

ТОЛЬКО ПЕСНЯ СОВСЕМ

Ха. Ха. Ха. То есть, конечно, У-ХА-ХА-ХА. Больше всех, наверное, удивляются сами девелоперы: “Зачем делали город?”. Нет ответа. После пяти волнительных минут первой игровой миссии город Lost Heaven со всеми пешеходами, трамваями, наземкой, полицейскими машинами, трафиком, светофорами и пароходами можно спокойно спустить в иногда теплые воды Тихого океана. Отныне и присно просторный и якобы живой мегаполис будет яростным врагом геймплея, отягощая пользовательский путь к месту выполнения задания и омрачая радость возвращения домой. Иногда, очень редко, его могут эксплуатировать, но по большей части близнец Лос-Анджелеса будет возвышаться памятником первосортной дизайнерской околесице.

Детские губешки шепчут: “Почему?”. Почему мало играли в GTA? С тремя основными работодателями в каждом районе, безымянными миссиями-бонусами в припаркованных там и сям автомобилях, режимами свободной добычи денег и счастья на пожарных и машинах “скорой помощи”, такси и даже на своих двоих, Grand Theft Auto обеспечивает максимальную свободу выбора для криминально-творческой личности — в любой момент времени. Авторы Mafia, напротив, видимо, страдая от тяжелого постсоветского режимного похмелья, никогда не оставляют главному герою радости выбора. Каждая секунда преступной жизни Тома разлинована на манер автобусного расписания. Во всем огромном городе есть лишь одно место, куда он может приехать; его ведут по сюжету на коротком поводке и в строгом ошейнике и, когда подопечный возмущенно тявкает, назидательно заставляют про-

Разработчик
Illusion Softwords
www.illusionsoftworks.com
Издатель
Gathering of Developers www.godgames.com
Издатели в России
“1С” http://games.1c.ru
“Логрус” www.logrus.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 850), 96 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.1+.

делывать все с начала. Анонсированный “живой город” на поверку оказывается ничуть не лучше плоского рисованного задника. Любые действия, кроме поездки из одного пункта в другой, просто не запланированы игровым дизайном. “Упс! Кажется, мы забыли интерактивность...”

И ШУТ С НЕЙ

Если аккуратно отделить мертвый панцирь большого города от реального геймплея Mafia, внутри окажется маленькое слизистое существо, не вполне осознающее цель собственного бытия. Крохотному уродцу очень хотелось бы походить на Hitman, но он уже зачем-то прикинулся Grand Theft Auto и теперь ему мучительно неловко. Увязнув в тенетах запредельной фрустрации, тварь забивается в угол, оскаливается и никому не дает спасать игру вручную.

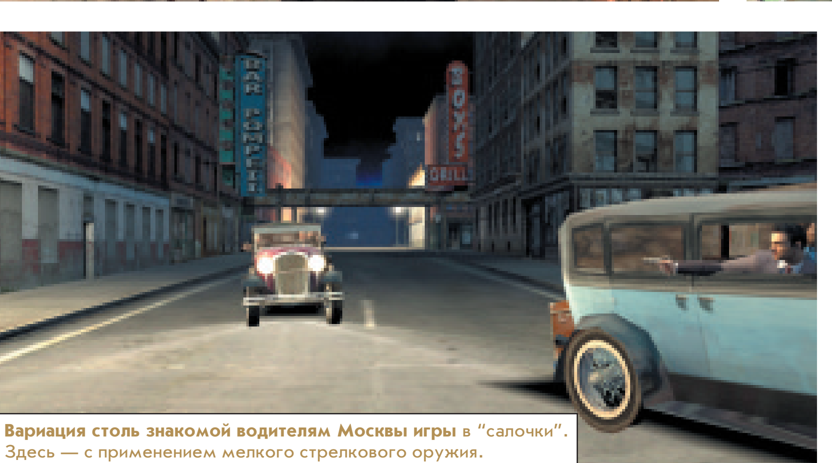
От вас требуется лишь собрать волю в кулак и протянуть Тома Энд-

Сложнее всего спасти напарника, который сам себя спасать не желает. Ваши пустоголовые друзья с удовольствием расстреливают в упор автомобили — и гибнут при взрыве.

Некоторые члены Семьи думают укрыться от гнева Дона в Европе. Неправильное решение!

У Тома есть собственный гараж, куда он притаскивает все новые и новые лимузины. Занятие совершенно бессмысленное, поскольку единственное отличие машин, помимо внешнего вида, заключается в максимальной скорости и темпе акселерации.

Излюбленное хобби гангстера: расстреливать копов с крыши.



Вариация столь знакомой водителям Москвы игры в “салочки”. Здесь — с применением мелкого стрелкового оружия.

Гангстеры, опрокинувшие свою повозку навзничь, с позором выбывают из игры. Если не повезет — то вперед ногами.

жело (Tom Angelo) сквозь шпицрутен-строй двадцати незатейливых мини-игр. Они же мини-миссии, то есть миссии, причем по своей природе увлекательные и хорошо срежиссированные.

Год 1930, США. Экономический кризис, "сухой закон", расцвет мафии. Все, что вы себе обычно представляете, и еще чуть-чуть. Томмибой, простой водитель такси, неожиданно для себя оказывает добрую услугу одним гангстерам и дурную другим. Лучшей завязки невозможно придумать. Вам приходится вести визжащий от ужаса таксомотор по улицам ночного города, из открытых окон автомобиля, словно спелые груши, свешиваются бандиты с автоматами Томпсона в руках — они лихорадочно палят по преследующему их экипажу. Загонщики отвечают огнем взаимности. Залихватская ругань, блики пламен на металлических боках машины, треск автоматов и запредельная скорость — сумасшедшие 70 км/ч! Если ваше сердце в сей момент не отбивает любовные рулады во славу Illusion Softworks, значит, в вашем организме поселилась неведомая человечеству, смертельно опасная зараза и ее лучше немедленно вывести титанической дозой марганцовки.

Славный добродетельный таксист Томми становится профессиональным киллером подозрительно быстро: с удовольствием сжигает автомобили, вышибает битой хулиганские мозги, с неизменной эффективностью шотганом, автоматом или обрезом наводит порядок на загородной вилле и в богатом отеле в даунтауне. Ему не трудно похоронить целый полицейский участок в аэропорту, весь штат секьюрити в поместье миллионера или оставить за собой деревню, полную аккуратных трупов в костюмах, плащах и при галстуке.

GIVE ME THE DOUGH

Mafia вовсе не "Action racing game", а скорее "Bloody killing game" с отлично смазанным боевым механизмом. После продолжительного и тоскливого путешествия от штаба к месту очередной разборки игра выкидывает объемную карту города из головы и подгружает крохотный локальный этап, специально сконструированный для увеселительного побоища.

Ведомые скриптом бандиты с неподдельным азартом изображают войнушку. В ход идут все мыслимые игрушки: деревянные бейсбольные биты и монтировки, револьверы и автоматические пистолеты, обрезы, винтовки, шотганы... Их владельцы чертыхаются, передергивают затворы, отшвыривают пустые магазины, перекатываются, ловят пули и драматично обрушиваются на безразличный асфальт или бетон города. Все стычки довольно коротки, чтобы не обучать ИИ премудростям тактического боя или даже укрытия — и так хорошо. Скрипт время от времени подкидывает прибывающие на сияющих автомобилях подкрепления, кои приятно взрывать вместе с лимузинами метким выстрелом в двигатель. Mafia располагает самыми грандиозными взрывами в истории компьютерного автомобилестроения. С потрясающим стены рокотом, тремором всего сущего, яркой оранжевой вспышкой и жадным языком пламени на окрестности обрушивается кунсткамерный град из различных автокомплектующих — от бамперов и колес до скрученных в бараний рог деталей облицовки. В ушных раковинах плещется пронзительный металлический звон возмущенного происходящим железа. Самое красивое зрелище в игре и жанре 3D-шутеров, между прочим!

Бита, приложенная к затылку без всякого предупреждения, моментально вышибает вон вражеский дух из тела. Это специальный трюк для "не-агрессивных", с вашего позволения, заданий. На деле — сильно упрощенный Hitman. Не слишком обременяя собственные головы работой, дизайнеры Mafia никогда не задумывались о положительном влиянии многочисленных вариантов решения миссии на геймплей. Дорога нашего друга Тома к успеху напоминает классический североамериканский хайвей, интерстейт: без поворотов, тротуаров, съездов или парковок. Не располагающий к работе головой, зато отлично освещенный и украшенный мишурой путь.

Упомянутая мишура является в форме скриптовых сценок на движке. Еще одно недюжинное достоинство Mafia — безапелляционно лучшие внутриигровые мультфильмы. Illusion Softworks нельзя отказать в умении работать с технологией Motion Capture. Их мафиозное творчество тянет как минимум на жанровый "Оскар": каждое движение, поворот головы, прикуривание сигареты, взгляд и возглас шокирующе естественны. Томми закуривает очередную папироску на бензоколонке, вспоминает, где он находится, в нерешительности оглядывается, смотрит на бычок, пожимает плечами и продолжает дымить. Движения пропитаны эмоциональной окраской — а это дорогого стоит. Плюс, скриптовые сценки нарублены и раскиданы по миссиям щедрой талантливой рукой. Mafia подается практически как гангстерский боевик с интенсивными экшен-вставками.

БЛАЖЕННЫ НИЩИЕ УХОМ

Не существуй необходимости проходить одну и ту же миссию заново, Mafia была бы прелестной синефильской игрушкой. Правда, очень короткой. Но финальные ощущения после ее благополучного завершения были бы сродни озвученным на нынешней ECTS грезам автора Broken Sword Чарльза Сесила (Charles Cecil). На вопрос, какую игру он хотел бы сделать в идеале, маэстро ответил: "Ту, что можно пройти за выходные: по ощущениям чуть дольше просмотра режиссерской версии Das Boot. Компактную, эмоциональную, агрессивную. Яркое впечатление на один вечер".

Помимо фотомодельной внешности, Mafia заряжена неплохим набором ноу-хау. Постановка преследования грузовика с отстреливающимся Томми Энджело в кузове идеальна и сделала бы честь любой кинематографической погоне из, скажем, "Джеймса Бонда". Когда Том на последней секунде предупреждает своего коллегу о грядущем полицейском налете и тут же на паре машин подлетают копы — позитиву нет предела. Зарисовка с уходом удачливого киллера по крышам изъята прямиком из первоклассной гангстер-муви, причем с сохранением накала страстей и пулеметного сердцебиения. Ненастная грозовая ночь с бешеными молниеразрядами, воем спятившего осеннего ветра и искусственно, по-нехорошему пустой деревушкой вообще может считаться самой атмосферной декорацией последнего времени.

И все же... в игре либо много лишнего, либо недостает внушительных сегментов геймплея. В наших критических силах лишь изумиться гурманским синефильским позывам Mafia и не дать ей "Наш выбор" из соображений чистой справедливости. На взгляд .EXE, маловато будет.

Король Друидов

"КОД ДОСТУПА: РАЙ"

www.mistgames.ru/projects/projects/pc/news.shtml

Походовая тактика/РПГ

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4,6
Музыка	4,6
Звук	4,5
Управление	3,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,3

Тактический антибиотик широкого спектра действия. Более всего показан больным с тяжелым отравлением зеленой травой, счастливыми коровами и кустистыми бровями волшебников.

Виталий Шутов приехал в Зеленоград из Нового Уренгоя, чтобы стать специалистом по физической химии, но попал в плохую компанию и стал делать компьютерные игры. За прошедшие два года Виталий заматерел и научился смотреть исподлобья — так легче бороться с трудностями. Его офис находится в некогда сверхсекретном космическом институте, в котором не работает вентиляция и отопление.

ТАК ЗАКАЛЯЛСЯ РАЙ

Андрей ОМ, Олег ХАЖИНСКИЙ

Летом здесь нечем дышать, а зимой вода в чайнике превращается в лед. Здесь работают удивительные люди. Этой осенью они заканчивают создание своей главной игры — "Код доступа: РАЙ".

Бывает так, что ты оказываешься не в том месте не в то время. И, может быть, занят не совсем законными вещами. В таком случае не стоит удивляться, что дом твой, аналог "хрущевки" будущего в предназначенном под снос районе, окружен полицией, что на лестнице слышен стук тяжелых армейских ботинок, а единственный твой друг — старый бомж около контейнера с мусором.

Главный герой, которого мы будем называть Хакер, убегает из дома и начинает искать правду. На пути к правде ему встречаются самые разнообразные люди, но все больше подонки и отбросы общества. Объединившись, подонки устраивают в гигантском мегаполисе будущего цыганочку с выходом — оставляя после себя горы трупов, взломанные терминалы и боевых роботов, опаленные плиты синтетического гранита и существенно улучшивших свое материальное положение торговцев запрещенными стимуляторами.

Эта игра — суперпозиция избранных мест. Здесь есть все, что мы помним, любим и хотим видеть. Здесь начало напоминает System Shock. Здесь есть ролевая система и очки опыта, чтобы можно было развивать персонажей, — и не важно, что действие длится не один месяц и не один даже день... Действие длится ровно одну секунду, бесконечно растянутую во времени где-то посреди ночи. Здесь есть огромный арсенал фантастического оружия и патронов, с которыми можно играться, сколько влезет. Всевозможные импланты и стимуляторы вместо надоевших заклинаний и магических амулетов. Нелинейный сюжет, чтобы не чувствовать себя ограниченным в выборе пути. Секретные уровни и оружие, как в аркадах. Куча всякой техники, которую можно взламывать. Саундтрек, который не хочется отключить на второй минуте.

Авторы не стали ограничивать себя в рамках одного жанра и умудрились вживить в ткань сугубо походовой стратегической игры ролевые элементы. Персонажи, не переставая тратить очки хода, разговаривают с NPC, получают задания, взламывают компьютеры и выбирают свой путь по извилистой линии сюжета. По сути мы получили первую в мире походовую РПГ.

Эффект? Культурный шок, осмысление, адаптация, просветление. Сумрачные пространства игры в сочетании с закадровым эмбиентом делают свое дело. Мы в состоянии вечного боя, и покой нам только снится. Выстрел в упор способен разорвать собеседника на куски МЯСА. Испуганный торговец неожиданно прытко перебегает на другую сторону улицы под прикрытие полицейских ДРОНОВ. Время замирает в ожидании следующего хода. Теория относительности в действии, писатель-фантаст Беляев пишет свои лучшие произведения под воздействием порции "Кода доступа"...

ПОКАДРОВОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

Повторяющаяся последовательность "движение — выстрел — пауза" поначалу... ошеломляет, и для того чтобы заново к ней привыкнуть, требуется некоторое время. Игра принудительно заставляет нас остыть и продумать каждое действие — мы бы, может, и рады наделать глупостей и ринуться в пекло, но нельзя. Фантомные боли в ампутированных рефлексах быстро сменяются нирваной взвешенного и осознанного продвижения к цели. Привычный action-проигрыватель заело в режиме покадрового воспроизведения. "Наверное, так, — телеграфирует один из нас другому электронным письмом, — музейные работники будущего будут писать о походовых играх древности".

На прохождение "РАЯ" до конца требуется около 40 часов. Сорок часов застывшего на паузе киберпанк-боевика. Сжатую энергию происходящего может выдать порой только саундтрек, тасующий эмбиент с жестким техно. Hidden movement возвращается, пульс сто двадцать и сжатые до боли кулаки — лишь бы пронесло, лишь бы пронесло... Откуда-то из невидимого угла экрана прилетает злая пуля и разит нашего ге-

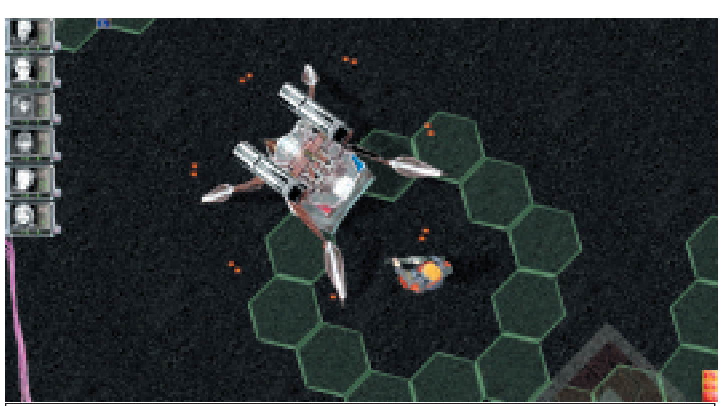
Разработчик
MiST land — www.mistgames.ru
Издатель
"Бука" — www.buka.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт, поддержка T&L), 8x CD-ROM, DirectX 8.0+.

В центре композиции главного меню — окно, через которое игрок может наблюдать за дождем и силуэтами Города Будущего.

Экран с описанием персонажа обнаруживает достойный любой РПГ список характеристик и параметров. Обратите внимание на обмундирование Хакера — эти вещи нам удалось достать для него исключительно по знакомству.

Любителям повозиться с оружием, боеприпасами, имплантами и химикатами в "Коде доступа" настоящее раздолье. Вот, скажем, "ускоритель мыслительного процесса" за 4000 у.е.



Час истины пробил. Успеет ли Хакер взломать полицейского робота в свой ход или будет распылен на атомы в следующем? Следите на выпусками новостей.

Гранаты в игре обладают буквально убийственным эффектом.

Наши ребята просто хотели пройти...

роя насмерть. Too bad — you gonna die. Специфика игры в том, что мы никогда не можем быть уверены, что переживем следующий ход: смерть может настигнуть в любую секунду, на любом уровне, в любой степени собственной "прокачанности". В этом особое, ни с чем в наше время дружелюбных и пушистых игр не сравнимое ощущение. Мы чувствуем себя шаолиньскими монахами, бегущими по сырым куриным яйцам. Кнопка End Turn (если можно, мы по-стариковски будем называть ее именно так) всякий раз нажимается, как в последний. Будущее не настанет никогда. Есть только "сейчас".

ВЕРТИКАЛЬ ВЛАСТИ

Редкие игры имеют четкое направление движения. В Golden Axe, например, мы движемся направо. В игре про супермарио-с-отбойным-молотком — вниз. В "Коде доступа" наша команда в буквальном смысле пробивает себе путь наверх. Игрок начинает в полном одиночестве на этаже номер "минус один", на задворках самой жизни, окруженный врагами, без всяких шансов на спасение. Нижний город, место обитания преступных группировок и жадных торговцев. Здесь селятся те, кому городская власть в лице Центрального Компьютера не нашла места в приличном районе. Собрав команду и заручившись поддержкой одного из кланов, мы совершаем попытку прорваться через полицейские кордоны и... если повезет, попадаем в Верхний город. Впрочем, обещанная правда ждет нас много выше. На каждом уровне существует несколько карт-районов, некоторые из которых вы увидите только потому, что в свое время поссорились не с тем человеком. Нелинейный сюжет "РАЯ" относится к игроку с непривычным равнодушием. Вы можете выполнять все квесты подряд, пытаясь угодить и нашим, и вашим. Это принесет плоды в виде опыта, оборудования и денег, но замедлит ваше восхождение. Агрессивно настроенные и.о. Хакера могут попробовать не выполнять квесты вовсе, перессорившись со всеми кланами, группировками и организациями в игре.

Достичь цели возможно и в таком случае, но лишь при наличии у вас дьявольского упорства, тактического гения и феноменального везения. Правильный путь лежит где-то посередине, но не сводится к одной схеме — игру по-прежнему можно пройти разными способами. А в конце, как и полагается любому вертикально-ориентированному проекту, нас ждет ФИНАЛЬНЫЙ БОСС. Вот так, считайте жанры.

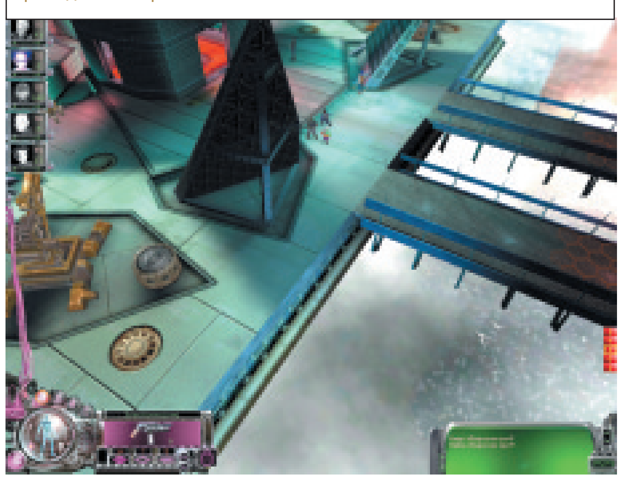
ТАЛАНТЛИВЫЙ МИСТЕР ШУТОВ

В нашем небольшом X-COM-центричном мире все как в художественном фильме Reign of Fire: несколько сот (ладно, тысяч, не больше) чумазых, усталых, контуженых маньяков сидят в своих подземных кельях и играют на эмуляторах в UFO: Defence. Высоко над нами на бреющем полете ходят в реальном времени стаи властных, всеядных и жестоких полигонных драконов. Они растоптали наш Dreamland. Они бросили останки на поругание лабухам-неумехам из Altar. Они методично уничтожили одну за другой все игры, хотя бы отдаленно похожие на. Они не придали значения единственному проблеску надежды — "Коду доступа". Как обычно и случается в фильмах вроде Reign of Fire, эта крошечная оплошность стала для рептилий фатальной...

Хорошо-хорошо, ЧУТЬ НЕ стала. "Код доступа: РАЙ" не поведет нас за собой на край света. Игра лишь заставит нас, контуженых подземных жителей, поднять головы и покрепче перехватить в мозолистых кулаках обмотанные изолентой копья. Первая в стране (к дьяволу "в стране", первая в цивилизованном мире) игра, которая попыталась реанимировать традиции X-COM. Больше никто за такое не взялся. Даже братья Голлоп. А вот MiST land не только взялась, но и довела дело до конца. Гордимся все вместе, хотя гордость эта не из самых сладких. Любителей походовых тактических симуляторов индустрия и дальше будет держать на голодном пайке. Следующая остановка — Silent Storm от Nival — случится не раньше следующего года. Ничего подобного "Коду доступа" в ближайшее время не намечается — вы можете ворчать по поводу небезупречных текстур стен и тротуаров Нижнего города, можете делать сложное лицо при виде неудобной навигационной системы и ядовитых цветов интерфейса управления, но все это ТАКИЕ мелочи по сравнению с самим фактом существования живой, яркой и даже не падающей в Windows игры!..

P.S. Для справки: 1. На вопрос "Расскажите вкратце о мире "Кода доступа" Виталий "Напалм" Шутов отвечает в среднем один час сорок минут. 2. Собранная информация бережно складируется на сайте www.crpg.ru. 3. Компания MiST land переехала в новый офис, в котором, кажется, есть батареи центрального отопления и открываются окна.

Если ситуация выходит из-под контроля, можно попытаться сесть в трамвай... и покинуть негостеприимный район.



Лицам с боязнью высоты финальные уровни "Кода доступа" лучше проходить с закрытыми глазами.

ДИЗАЙН РЕАЛИСТИЧНЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ MAX PAYNE

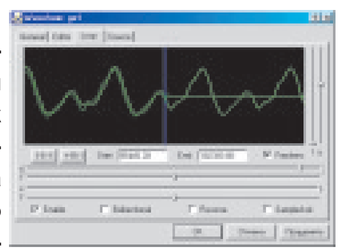
С чего начать? Вопрос далеко не новый. Даже после трех десятилетий работы над играми мы все еще встаем в тупик перед этой проблемой: как начать или закончить что-нибудь, как придумать убедительное начало и мощный финал?

По какой-то причине все дизайнеры уровней мучаются над одним и тем же. Нам хотелось бы, чтобы все было легко и просто, чтобы чудеса происходили сами собой, а та работа, которую мы вложили в уровень, была незаметна со стороны.

ТВОЯ ИГРА:

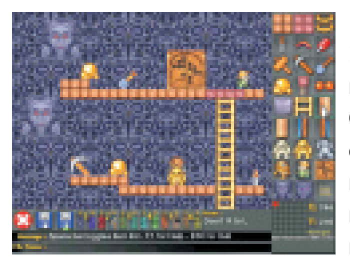
СИМФОНИЯ ДЛЯ МАСС

Окончание. Начало см. в ##4-6,9'02



Давайте сразу оговоримся: вопросы профессионального написания музыки мы сразу же оставим за бортом — так как деньги, которые придется вложить в железо, для типичного самодеятельного автора явно неподъемные (от больших сотен до больших тысяч долларов). Разумеется, результат получится просто замечательный, но тратить такие суммы поначалу явно неразумно. Впрочем, кратенько рассказать о профессиональных инструментах необходимо, чтобы понять, чего мы лишаемся.

ИГРОДЕЛИЕ КАК ОСНОВНАЯ РАБОТА



Всего 3% людей воплощают в реальность мечту о создании собственного бизнеса. Общеизвестна статистика, свидетельствующая, что 80% таких фирм разваливаются в первые пять лет существования, а из оставшихся еще 80% прекращают жизнедеятельность в следующие пять лет. Шансы на победу, мягко говоря, невелики, однако есть способы попасть в те самые три процента выживших.

ДИЗАЙН РЕАЛИСТИЧНЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ MAX PAYNE

Аки МЯЯТТА*

С чего начать? Вопрос далеко не новый. Даже после трех десятилетий работы над играми мы все еще встаем в тупик перед этой проблемой: как начать или закончить что-нибудь, как придумать убедительное начало и мощный финал?
По какой-то причине все дизайнеры уровней мучаются над одним и тем же. Нам хотелось бы, чтобы все было легко и просто, чтобы чудеса происходили сами собой, а та работа, которую мы вложили в уровень, была незаметна со стороны.

К счастью, все не так уж плохо, как кажется на первый взгляд: есть несколько простых методов, позволяющих разрабатывать уровни не только быстрее, но и куда как эффективнее и согласованнее. Учитывая огромное количество мнений, подходов и методов работы в команде, именно согласованность и последовательность действий начинают играть самую важную роль в современном дизайне уровней.

ПОТРЕБНОСТЬ

Обычно вы не только не решаете, что за уровень вы делаете, но даже не являетесь тем человеком, которому позволено менять вещи, из которых уровень состоит. Сценаристы, гейм-дизайнеры, руководители проекта — именно они говорят вам, что и куда поставить, а иногда, увы, не просто говорят, но указывают.

Что же в таких условиях делать, когда вы получаете кучу бумаг, в которых расписана ваша задача (а некоторые скажут, что это всего лишь работа на ближайшие десять недель), как добиться, чтобы результат ваших усилий не отличался от того, что вы сделали для этого проекта прежде, и от работ ваших коллег?

<…>
Камера.
Сырая кладовка, где Мону держали всего несколько минут назад. Мертвый бандит свисает на цепях с потолка, на его груди приколота записка.
ЗАПИСКА: Угроза Панчинелло.
Хранилище.
Обычная, забитая всякой всячиной комната. Ничего относящегося к Valkyr или Cold Iron. Просто мебель и т.п.
Бойлерная.
*Винный погреб.***
<…>

РЕШЕНИЯ

Как мы знаем, главное, когда начинаешь что-то новое, — это точные решения: что включить, а что оставить за бортом, что заставить выглядеть, звучать и восприниматься одинаково, и основное — какие ограничения принять: каковы доступные физические размеры, предельный размер файла, границы по времени...

С Max Payne мы изначально установили определенные базовые правила: минимальную высоту потолков, размеры дверей, минимальные размеры комнат (например, ширину коридоров), минимальные размеры пустого пространства между мебелью и другими объектами и т.п. Все это было утверждено не для того, чтобы усложнить себе жизнь, а для получения той самой согласованности в масштабах и, в конечном счете, для облегчения работы!

Как это выглядит на практике? Давайте посмотрим на дизайн-документ, фрагмент из которого приведен выше, и на то, как мы приступили к его “освоению”.

* Аки МЯЯТТА (Aki Maatta) — дизайнер уровней, сотрудник краснознаменной компании Remedy Entertainment, создавшей Max Payne. Предлагаемый вашему вниманию текст был написан Аки для выступления на проходившей в марте этого года Конференции разработчиков компьютерных игр (Computer Games Developers Conference) в рамках сессии, посвященной гейм-дизайну.
** Цитата из дизайн-документа Max Payne.

ГОСПОДА, ЗАПУСКАЙТЕ МОТОРЫ!

Нет, минуточку. Чтобы представить себе, как будет выглядеть будущий уровень, движок запускать не надо. Самый короткий путь — взяв ручку и листок бумаги, сделать грубый набросок размеров и формы. В нашем случае стоит еще разграфить листок на клеточки, чтобы понять относительные размеры частей и помочь в более-менее равномерном делении пространства на части. Имея такой эскиз, гораздо легче определить, где нужно начинать работу над геометрией.

Очевидно, что разница между наброском и 3D-моделью довольно прозрачна. Отмечу также, что на рисование уйдет минут десять, а на моделирование геометрии — несколько часов. Поскольку мы сейчас говорим о базовой идее, а не о скучных и утомительных деталях, я пока не буду в них влезать, отложу на потом.

ПЛЫТЬ ПО ТЕЧЕНИЮ

А течение идет в следующем направлении: дизайн-документ — грубый набросок — грубая геометрия — ее детализация. А вот куда отправиться дальше? Что следует оставить воображению игрока, а что взять из реальной жизни? Неплохое правило, которым я пользуюсь: не изобретать велосипед, то есть взять определенное количество деталей из настоящей среды, не пытаясь выдумывать их "из головы". Да, некоторые могут воспринять это как интересную задачу: придумать все самим, но лично для меня задача "ничего не придумывать" более любопытна. Мало того что позаимствованные из реального мира машины, мебель и прочие элементы делают игровую среду почти настоящей, так еще и результат автоматически получается согласованным — просто помните, что все надо делать в масштабе.

Впрочем, совсем не обязательно делать мебель в том же масштабе, что и комнату: грубо говоря, хорошо то, что хорошо выглядит, но места должно быть достаточно, чтобы свободно двигаться. То же самое относится и к текстурам.

Что, не слишком похоже на простое правило? Может быть, но на самом деле все действительно просто.

БОЛЬШЕ ДЕТАЛЕЙ

Теперь, когда идея о правильном направлении работы стала (надеюсь) ясна, давайте пройдемся по еще одному примеру, уже более подробно... Мне нужно было сделать вестибюль и соединяющиеся с ним области для фешенебельного многоквартирного дома (с портье и прочими нехорошими излишествами).

Как обычно, я набросал грубый скетч (модуль 4x4x8 метров) и работал по нему. Иногда из плоского чертежа трудно понять, как все будет выглядеть, поэтому бывает полезно быстренько сделать рендер с *временным* освещением. Добавляя детали поверх базовой геометрии, лучше заранее сделать префабы колонн, столбов, мебели и т.п. — просто чтобы облегчить себе обновления в будущем и повторное применение объектов.

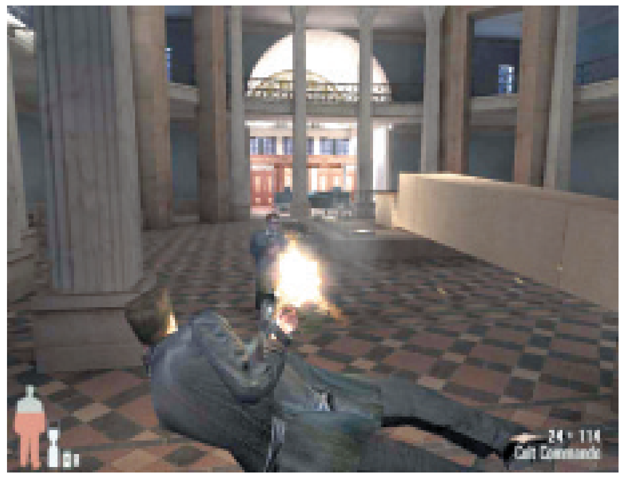
Как я уже говорил, весьма полезно использовать определенный модуль (или модули), на базе которого позднее будет основываться вся геометрия уровня. Скажем, на рисунке справа колонны являются копиями одного и того же объекта-префаба, причем расположены они равномерно, на расстоянии 4 или 8 метров друг от друга. Каждая колонна — шести метров в высоту и один метр в ширину у основания. Люди с хорошим зрением могут даже заметить (правда, не на этой картинке), что колонны не достают до самой высокой части потолка, которая имеет высоту 7 метров. Причина в том, что хотелось дать один метр пространства между потолком этого этажа и полом следующего. Большинство людей заметят разную высоту потолка в разных местах — но это не способ разрушить модульное мышление, а скорее способ работы внутри его рамок. Если ты хорошо чувствуешь размеры пространства, весьма легко и даже рекомендовано работать с половинками, четвертинками и прочими долями основных размеров.

Префабы удобны для элементов комнат и почти незаменимы, когда речь идет о мебели, интерактивных объектах (очевидный пример — двери), машинах, аппаратах, растениях и т.п. Вместо изготовления кучи моделей разных кресел, кроватей или еще чего-нибудь, достаточно взять одну, уже готовую, и просто поменять на ней текстуры. Само собой, это не решает проблемы мебели разной формы, но хотя бы экономит время.

Даже когда я говорю о модульности и ее важности, важно помнить, что модули — это еще не все. Они приносят согласованность "в целом", но задача более мелких объектов — внести необходимое разнообразие и индивидуальность. Если бы мелкие элементы не разрушали монотонный "порядок", среда стала бы неприятно однообразной.

О МЕЛОЧАХ

Иногда это кажется странным, но в целом дизайн уровней, как правило, создается циклически. Это похоже на работу каменотеса: сначала ты



Самая похабная ошибка, которую только можно сделать, — использование рядом текстур разного разрешения. Это не только подрывает доверие игрока к "реальности" происходящего, но и просто убого выглядит.

Лучше всего начинать текстурирование сразу, как только вы закончили работу над базовой геометрией. На этой стадии еще достаточно легко изменить или исправить неудачные решения без дополнительных затрат.

При работе с текстурами масштаб и детализация, конечно, очень важны, но есть еще один принципиальный фактор, о котором забывают многие художники: гармония. В играх часто встречаются 3D-среды, где есть и неплохая геометрия, и приличное освещение, только вот текстуры в них как-то не вписываются. Я не говорю об одной текстуре или каком-то украшении, нарисованном на ней, речь о том, что текстуры просто слишком сильно отличаются друг от друга, и происходит это или из-за неправильного использования цвета или цветовых комбинаций, или просто потому, что цвета в них слишком насыщенные. Если вы пытаетесь добиться реалистичности, просто оглядитесь: если над вашим офисом не поработал совсем уж плохой декоратор, вы обнаружите определенную гармонию цвета и текстуры, определенный баланс. Вы увидите свет, отраженный от поверхностей и принявший от них окраску: разноцветные объекты "окрашивают" друг друга через отраженный свет.

МАСШТАБ

Как правило, размер и масштаб определяются потребностями игры: если вы работаете над футуристическими пейзажами с чужой планеты, не так уж важно, чтобы объекты вокруг имели правильно подобранный масштаб относительно друг друга, да и вообще масштаб соблюдаться не обязан (100-метровый потолок будет ничем не хуже 5-метрового; в конце концов, кто точно знает, как строят на чужой планете?). Мне же пришлось работать над реалистичным окружением, поэтому размеры предметов и согласованность масштаба очень важны. Люди нечасто задумываются, что масштабы в играх от первого и третьего лица должны отличаться: в играх от третьего лица для игрока и камеры требуется дополнительное пространство.

Поскольку я занимаюсь не просто реалистичной геометрией, а изготовлением уровней для шутеров от третьего лица, мои потребности иногда довольно неочевидны. В игре с видом от первого лица реалистичный размер комнаты будет по большей части совпадать с "настоящим", а в моем случае требуется примерно двукратное увеличение. Если типичная спальня имеет размеры 4x5x2,5 м, то в шутере от третьего лица эту же комнату придется сделать размером 8x10x4 м. В большой комнате куда легче управлять персонажем, а ее размер при этом кажется совершенно нормальным.

Но как насчет мебели? Если комната в полтора-два раза больше, то и мебель должна быть вдвое крупнее? Отнюдь. Самый лучший вариант — сделать мебель вполне реалистичного размера, поскольку она должна соответствовать персонажу, а не комнате. Иначе люди будут выглядеть маленькими детьми, чего, безусловно, надо избегать. Я не утверждаю, что масштабировать мебель совсем не нужно, но эффект разумно свести к минимуму: скажем, 10-20% увеличения — это все еще похоже на реальный размер, но уже маскирует увеличенные размеры комнаты. Важно также помнить о пространстве между

придаешь грубую форму, а затем с каждым проходом добавляешь все больше и больше деталей, пока результат тебя не удовлетворит (само собой, этим можно заниматься до бесконечности, так что неплохо все-таки провести где-то границу; лично для меня три прохода в самый раз).

Каждый из этих циклов делится на три части. Первая, очевидная — изготовление геометрии, вторая — подготовка текстур и их наложение, а третья — освещение. Для простых форм достаточно примитивного освещения, но по мере роста детализации свет должен становиться более подробным. Каждый шаг добавляет реалистичности, привнося все больше деталей и изменяя уже имеющиеся.

Как уже говорилось, я не изобретал всю "мелочевку" самостоятельно. К примеру, экран, клавиатура, лампы, кресла и колонны, а также их текстуры основаны на объектах из реальной жизни.

НЕ ТОЛЬКО 3D

Хотя современный дизайн уровней (во всяком случае, когда речь идет о шутерах) работает исключительно в трех измерениях, важно помнить, что трехмерное пространство было бы почти бесполезным, если бы не важные двумерные элементы, оживляющие его: текстуры. Попросту говоря, текстуры — это та самая вещь, которая и решает, будет ли уровень удачным.

Кроме того, умелое использование текстур позволяет скрыть или исправить ошибки в геометрии, добавить ощущение масштаба, а самое главное — определить уровень реализма. Текстуры одинакового масштаба усиливают согласованность, которая достигается модульным подходом к геометрии.

предметами: даже если они реалистичного размера, пространство между ними не обязано быть таким, пусть оно хорошо выглядит и позволяет свободно двигаться персонажу.

Неплохое правило — делать те вещи, к которым игрок подходит близко, реалистичного размера, а удаленные увеличивать, чтобы замаскировать огромную комнату. А еще неплохо бы помнить простейшее правило, которому учат в архитектурных вузах: один сантиметр на полу равен десяти сантиметрам на стене и метру на потолке. Поскольку чаще всего мы смотрим вниз, то на полу замечаем любые мелочи, зато на потолке легко не примечаем даже слонов…

СВЕТ, МОТОР!

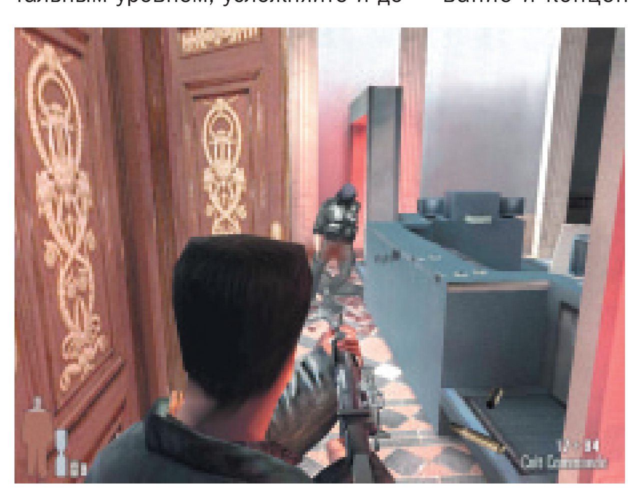
Лишний раз упоминать о важности освещения, наверное, незачем. В конце концов, если у вас нет правильно подобранного света, окружающая среда либо погружена в непроглядную тьму, либо залита равномерным сверхъярким сиянием, и оба варианта выглядят дико. Может, правда, показаться, что на хороших уровнях свет расставлен случайным образом, но это не так. Если приглядеться, обнаружится, что лучший способ осветить реалистичную среду — разместить в ней источники света там же, где они находятся в жизни. Просто внимательно следите за окружающей вас жизнью и подмечайте, как освещены разные комнаты.

Первая стадия очень проста, но дальнейшая детализация может вызвать проблемы. Видимо, именно поэтому существуют люди, отлично зарабатывающие на размещении лампочек в чужих домах. И снова, как и в отношении остальных элементов уровня, неплохо срабатывает итерационный метод: делайте освещение вместе с остальным уровнем, усложняйте и добавляйте детали на каждом проходе.

Вспомните уровень в гостинице: за первые два прохода я расставил почти исключительно временные источники (кроме лампы на ресепшн-стойке); в предпоследней версии я повесил небольшие настенные лампы и дал слабый голубоватый отсвет из окна; затем, в окончательной версии, добавил еще большую потолочную лампу, красноватый знак “Выход”, три круглых лампы на шкафах и голубоватый отсвет от компьютерного экрана. Конечно, можно было бы прибавить еще несколько источников, но мне показалось, что они сделали бы среду слишком хаотичной, неуправляемой. Обычно правильнее всего делать один большой источник света на комнату, а детали выделять несколькими маленькими, со слегка измененным цветом.

ПОСЛЕДНИЙ РАУНД

Итак, к этому моменту уже есть геометрия, текстуры и освещение. Нужно ли что-то еще? Краткий ответ: нет, а вот развернутый: да, конечно! Нужно еще кое-что: довести все остальные уровни до той же самой точки и только затем наложить завершающий штрих. Это очень важно, поскольку необходимо видеть, как уровни соотносятся друг с другом. Как правило, для одной игры уровни делают несколько человек, и даже если они использовали сходные методы, результат все равно выглядит разным. Никакое планирование и концептуальные рисунки эту проблему, увы, на практике не решают, так что изменения все равно требуются.



В случае Max Payne был назначен один человек, задачей которого стала проверка всех уровней и тщательное определение, какие области нуждаются в доделке: большей детализации (геометрия, объекты, текстуры или интерактивность), лучших текстурах или более продуманном освещении. Хотя это все может показаться слишком сложным и объемным, но если оставить такую работу самим дизайнерам уровней, получится еще масштабнее и сложнее. На один проход по 20 с лишним уровням тратится примерно один рабочий день, а исправление найденных проблем занимает несколько недель, а то и месяцев, так что потраченное время окупается, да еще как…

МАТЕРИАЛЫ

Само собой, все вышеописанное не является универсальным рецептом, и вам все равно будет сложно начать или закончить уровень. Я бы посоветовал набрать побольше материала, относящегося к вашему проекту: фотографий, рисунков, словесных описаний, фильмов… Не важно, что это будет, важно, чтобы материала было много. Отличный источник — разумеется, Интернет, а также книги и журналы о дизайне интерьеров, антиквариате, мебели и архитектуре. Подойдите к делу творчески!

ВЫВОДЫ

План действий для реалистичного уровня довольно прост: хорошее планирование (запишите идеи и сделайте набросок на бумаге), модульность, масштаб (объекты и текстуры), материалы из реальной жизни (геометрия, объекты, текстуры, освеще ние), после чего, наконец, завершающий штрих: приведение всех уровней к общему знаменателю, чтобы они выглядели частями одного и того же мира. Этот процесс требует времени, но методы, изложенные выше, позволяют сделать его гораздо легче.

Перевод с английского **Господина ПЭЖЭ**.

ТВОЯ ИГРА:
СИМФОНИЯ ДЛЯ МАСС

Окончание. Начало см. в ##4-6,9'02

Даниил ВИТКОВСКИЙ*
Консультант Таир ПОЛАД-ЗАДЕ

Давайте сразу оговоримся: вопросы профессионального написания музыки мы сразу же оставим за бортом — так как деньги, которые придется вложить в железо, для типичного самодеятельного автора явно неподъемные (от больших сотен до больших тысяч долларов). Разумеется, результат получится просто замечательный, но тратить такие суммы поначалу явно неразумно. Впрочем, кратенько рассказать о профессиональных инструментах необходимо, чтобы понять, чего мы лишаемся.

Дорогие синтезаторы стоят своих денег прежде всего из-за качества сэмплов, которые в них записаны. Проверка качества "музыкального железа" — это вовсе не тысяча разных инструментов, а реалистичность звучания рояля. Именно поэтому профессиональный музыкант предпочитает стандартный для индустрии формат MIDI (большинство синтезаторов умеют записывать MIDI-файлы на дискету), а когда для игры требуется формат, не зависящий от железа, на котором он воспроизводится, вопрос вывода решается отдельно: синтезатор синтезирует по MIDI-файлу итоговую композицию, ее оцифровывают и отдают разработчикам игры.

НАРОДНЫЕ СРЕДСТВА

Для автора-"самоделкина", не готового легко выложить тысячи долларов, инструментарий, да и задачи, отличаются. И здесь уже вопрос выбора формата и программ не так прост. Кроме все того же MIDI, есть еще богатый набор так называемых "трекерных" форматов (от англ. tracker), отличающихся прежде всего тем, что в них сэмплы записываются вместе с самой композицией и результат потому звучит одинаково где угодно.

Для работы с MIDI необходим любой синтезатор с MIDI-интерфейсом или MIDI-клавиатурой. Существует огромное количество редакторов MIDI, но этот формат имеет огромный недостаток: в обычном наборе General MIDI всего 128 инструментов плюс одна "полная клавиатура" ударных, а большинство дешевых аудиокарт ничего нестандартного воспроизводить не умеют. К тому же старые звуковые платы, например, Sound Blaster 16, использующие так называемый частотный синтез (FM-synthesis), синтезируют звук каждого инструмента исходя из карты частот и гармоник, зашитых в ПЗУ, что делается ради экономии памяти. А вот платы с табличным синтезом (Wave-table synthesis), скажем, Gravis UltraSound и большинство современных плат (Sound Blaster Live, Audigy), хранят на диске или в ПЗУ звуковые файлы инструментов (те самые сэмплы, о которых шла речь выше). Естественно, такие карты и звучат куда лучше.

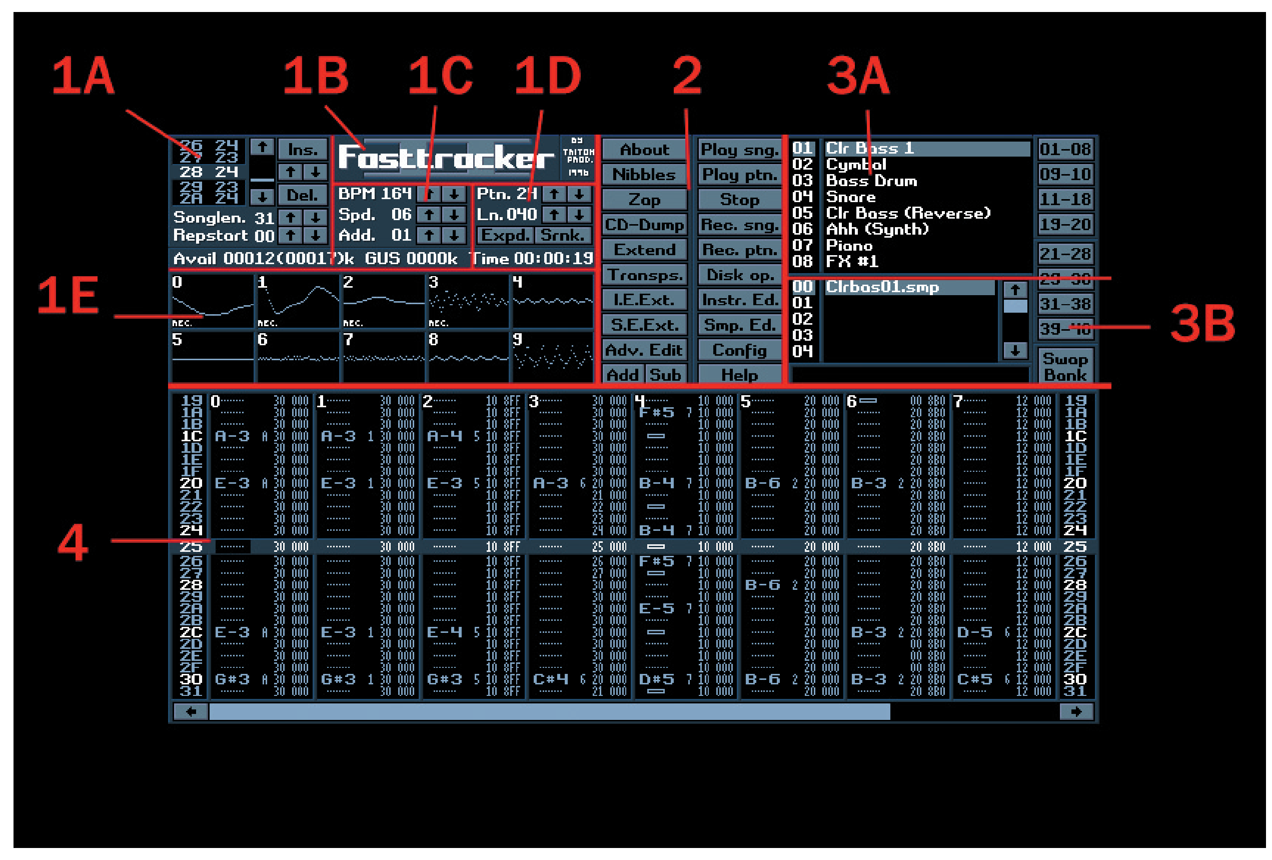
Иначе говоря, если вы пишете музыку на ПК в формате MIDI и прослушиваете ее только на аудиоплате с табличным синтезом, то у вашего соседа, не поменявшего пока свой Sound Blaster, та же композиция может звучать намного хуже (в свое время это было очень заметно на композициях из DOOM).

Можно попытаться решить эту проблему с помощью программных синтезаторов ("по-умному" это ПО называется программными эмуляторами синтеза). На сегодня наиболее известные из них — YAMAHA XG-100 (50,20), ROLAND GS-800 (600) и Wingroove. Несомненно, качество звука при их использовании увеличивается, но есть и подводные камни. Программные синтезаторы также имеют ограниченный стандартный набор инструментов, и некоторые из них могут существенно отличаться от тех, что записаны в других MIDI-платах и устройствах, искажая звучание всей композиции. К тому же программный синтезатор тормозит центральный процессор, а значит, дает задержки при звучании, что полностью лишает чувства реального времени (впрочем, для современных компьютеров это уже не очень актуально).

Итак, программные синтезаторы, как мне кажется, не выход для нашего случая. Можно использовать для работы либо внешние синтезаторы, подключаемые к стандартному MIDI-порту, либо современные платы, поддерживающие нестандартные наборы MIDI-инструментов, а в конце вывести результат в WAV-файл, но лично я на такой способ работы пока не перешел.

Второй вариант — трекеры. Это небольшие музыкальные редакторы, использующие очень широкий набор поддерживаемых форматов инструментов, которые можно копировать из других композиций, записывать или создавать самому, используя соответствующие специальные программы.

* Музыкант Даниил ВИТКОВСКИЙ, 21 год отроду, о себе: "Начал заниматься музыкой с шести лет, играю на фортепиано, гитаре и других музыкальных инструментах. Примерно с 1996 г., когда в доме появился компьютер, стал писать на нем музыку. Понятно, что в начале это было чистое хобби. Свой первый гонорар получил за фонограммы к "последнему звонку" в школе. Последние полгода занимаюсь созданием музыки для компьютерных игр (хотя первый опыт был в 2000 г. и, как оказалось, неплохой: это была детская обучающая программа)".



Редакторов такого типа огромное количество, но все они схожи по своим функциям и возможностям, поэтому далее я буду описывать только один редактор: **Fast Tracker II**. Освоив его, можно легко разобраться и с остальными. Надо отметить, что это один из самых популярных музыкальных редакторов с очень удобным интерфейсом и кучей полезных возможностей. К тому же к его формату существует большое количество сопутствующих программ, позволяющих создавать очень неплохие вещи.

Правда, и он не без проблем (работает только под DOS и требует DOS-совместимой звуковой платы), однако пока что мне кажется более разумным побороться с ними (и победить, конечно), чтобы пользоваться именно Fast Tracker II. (Увы, через пару лет DOS окончательно вымрет, и с этим редактором придется расстаться.)

Сразу оговорюсь: редактор используется только на начальном этапе — при записи музыкальных партий композиции. Далее партии записываются в отдельные файлы и проходят сложную стадию подготовки к сведению и собственно сведения, а потом, в зависимости от задач, производится финишная обработка и мастеринг всех мелодий в целом.

Мораль всего сказанного такова: на Fast Tracker вы сможете создать все, что захотите (как, впрочем, и в любом другом редакторе). Вплоть до записи звукового компакт-диска. Именно поэтому мы и посвятим всю оставшуюся часть материала разбору "полетов" на этом редакторе.

Итак, основной экран Fast Tracker выглядит следующим образом (см. рисунок вверху):

БЛОК 1. ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

A — порядок воспроизведения композиции.

Songlen — общая продолжительность композиции (в паттернах).

Repstart — с этого паттерна начнется повтор композиции (при циклическом воспроизведении). Здесь вы задаете порядок воспроизведения частей композиции. Используйте кнопки Ins/Del для вставки/удаления паттернов и "стрелки" для изменения номера.

B — заставка Fast Tracker; если на нее щелкнуть, меняется.

C — настройки скорости воспроизведения.

BPM — темп, количество ударов в минуту (125 — стандартный).

Spd. — скорость воспроизведения (6 — стандартная).

Значение темпа будет корректным только при скорости 3 или 6 и расстановке сильных долей (рабочего ударника) по зеленым линиям на каждой (для 6) или через одну (для 3). При иных значениях Spd. значение темпа не будет соответствовать реальному. Старайтесь использовать 6 или 3. Скорость 3 нужна тогда, когда вам не хватает деления 1/4, а нужно 1/8, то есть когда между сильными долями 8 позиций для нот. Можно получить и большее деление, но придется долго подгонять скорость и темп под нужные параметры.

D — параметры текущего паттерна/pattern.

Ptn. — номер текущего паттерна.

Ln. — длина паттерна (в линиях). Может быть от 0 до 0x100 (64 удара на скорости 6), стандартная длина — 0x40 (16 ударов).

Expd. — увеличение длины паттерна вдвое, расстояние между нотами тоже удваивается.

Srnk. — сжатие паттерна вдвое, нечетные позиции теряются.

E — характеристики доступной памяти и время (Avail, GUS, Time), настройка каналов (окошки с номерами). Щелчок левой кнопкой мыши на дорожке приводит к ее включению/отключению, правая кнопка переключает режим воспроизведения/записи дорожки.

БЛОК 2. КОМАНДНЫЕ КНОПКИ

About — бла-бла о программе.
Nibbles — простенькая игра типа “Питон”.
Zap — обнуление нот/инструментов/паттернов или всего вместе.
CD-Dump — копирование треков со звукового диска и запись их в виде инструментов (работает не на всех CD-ROM!).
Extend — переход на расширенный режим экрана (редактор композиции занимает весь экран, а не половину).
Transps. — транспонирование (повышение или понижение высоты звучания) нот.
В блоке 1E выводится панель транспонирования нот: для одного или сразу для всех инструментов в блоке/дорожке(треке)/паттерне или всей композиции. Возможно смещение на полутон (одна нота) или на целую октаву вверх и вниз.
I.E.Ext. — расширенный редактор инструментов.
S.E.Ext. — расширенный редактор сэмплов.
Adv. Edit — здесь можно сменить один инструмент на другой для блока/трека/паттерна и всей песни.
Add/Sub — увеличение/уменьшение доступного числа дорожек (треков). Максимальное количество — 32 дорожки.
Play sng. — воспроизведение с текущего паттерна согласно порядку воспроизведения.
Play ptn. — циклическое воспроизведение текущего паттерна.
Stop — остановка воспроизведения.
Rec. sng. — запись на выбранные дорожки с текущего паттерна согласно порядку воспроизведения.
Rec. ptn. — запись в текущем паттерне на выбранные дорожки. По циклу.
Disk op. — вывод панели дисковых операций: загрузка и сохранение песен, инструментов, сэмплов, паттернов и дорожек.
Instr. Ed. — переключение в редактор инструментов.
Smp. Ed. — переключение в редактор сэмплов.
Config — настройка.
Help — краткая справка.

БЛОК 3. ЗАГРУЖЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

A — инструменты, разделенные на блоки по 8 штук. Максимально 128 (0x80).
B — сэмплы, из которых состоит выделенный инструмент.

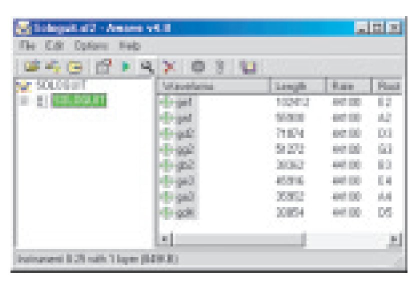
БЛОК 4. РЕДАКТОР

Это основной рабочий блок программы — здесь вы записываете все ноты и эффекты. Экран делится на 32 дорожки, каждая дорожка имеет колонку нот, инструментов, громкости и эффектов. Общий формат: C-4 11 — 000 (нота C-4, инструмент 11, громкость стандартная, эффектов нет).

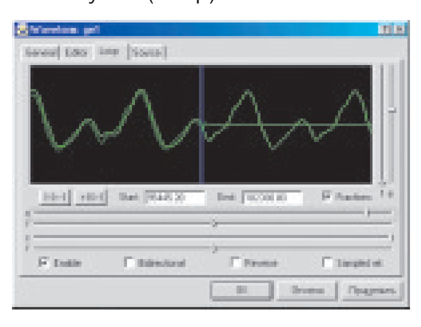
В этот же блок загружаются редакторы инструментов и сэмплов при нажатии соответствующих кнопок.

ИНСТРУМЕНТЫ

Для записи музыки, естественно, необходимы инструменты. Fast Tracker “понимает” только форматы XI, WAV и PAT. Для использования других форматов понадобится программа-конвертер, к примеру, Awave.

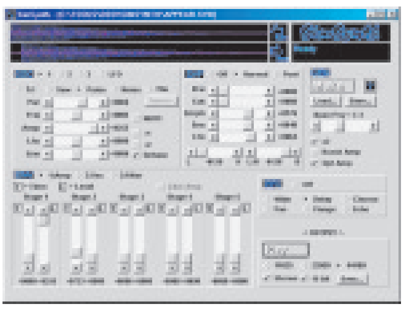


Она понимает практически все форматы, кроме того, в ней есть и другие полезные функции, например, удобный редактор зацикленных звуков (Loop).

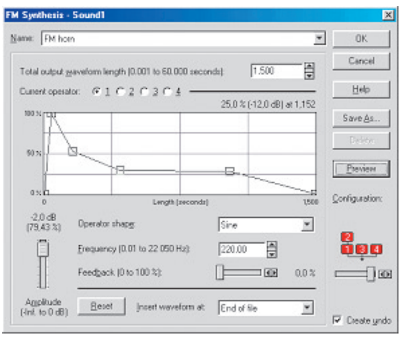


Само собой, идеальный вариант — применение омерзительно дорогих и качественных сэмплов, созданных профессионалами, но, увы, по тем же самым причинам, что мешают использовать MIDI, придется подыскать вариант подешевле, а заодно и научиться творить необычные эффекты.

Существуют специальные программы для создания инструментов, так называемые сэмплеры, или синтезаторы (например, Orangator 1.0, Vaz Plus 1.6. или SymSinth).



Они позволяют создать новые инструменты с помощью задания частот, гармоник и набора встроенных эффектов и заготовок. Блоки синтеза встроены и в звуковые редакторы, например, в Sound Forge.



Существуют также ритм-машины, позволяющие создать нужный ритм (drumloop) и записать его одним инструментом, хотя, конечно, желательно создавать ритм “вживую” — в самом Fast Tracker. Отдельный ритм может понадобиться в том случае, если вам не хватает 32 дорожек для записи. Кстати, в Интернете можно найти уйму уже готовых ритмов на любой вкус.

Можно воспользоваться редакторами звуков (тот же Sound Forge или Cool Edit Pro) для наложения реверберации, эха, цифровых задержек, искусственных искажений звука и других эффектов непосредственно на инструмент. Правда, я не советую вам так делать. Лучше накладывать эффект на уже готовую партию — получается более “мягкий” звук, хотя тратится заметно больше времени.

ЗАПИСЬ КОМПОЗИЦИИ

Понятное дело, вы записываете то, что хотите, и так, как хотите. Но мы все же позволим себе дать вам несколько не очень вредных советов:

1. Не увлекайтесь стандартными эффектами редактора, особенно “частотными подтяжками”: они создают эффект нереальности и являются причиной звуковой “каши”. Интересно это звучит только в первый

раз, потом этот хаос быстро надоедает. Лучше создайте сами или скачайте уже готовые нормальные секвенсорные звуки и используйте их.

2. Звук должен быть максимально четким, а инструменты должны быть легко различимы. Не используйте близкие по частоте инструменты — они сольются в один, и еще не известно, как они будут звучать вместе. Применяйте разнообразные инструменты, чтобы они заполняли весь звуковой диапазон.

3. Умно записанная перкуссия (ударные) очень красиво дополняет основные инструменты. К тому же устраняет эффект "глухоты звука" и "провала" по средним частотам. Музыка получается более звонкой и приятной на слух.

4. Не бойтесь "раскидывать" инструменты по панораме, это улучшает стереоэффект. Но не забудьте прослушать композицию и в моно-варианте, иначе можно нарваться на несовпадение звуков по фазе и очень некрасивые искажения.

5. Не экономьте дорожки. Чем больше дорожек занимает каждая партия, тем чище она звучит. Естественно, при умном использовании "keyoff note".

6. Мощного стереоэффекта можно добиться, записав две одинаковые партии одним и тем же инструментом, но одну из них поставив на панораму 00, а другую — на FF с эффектом EDx, где x — задержка в "тиках". Поэкспериментируйте, хотя отлично звучит и с ED1. Такой же эффект можно создать и при премастеринге (см. ниже).

А вообще, послушайте в наушниках известные композиции, разберитесь, что и как там звучит. Вдруг это натолкнет вас на полезные выводы...

ПОДГОТОВКА К СВЕДЕНИЮ (ПРЕМАСТЕРИНГ)

После того как композиция окончательно записана и выстроена в Fast Tracker, наступает пора подготовки к сведению. Эта стадия необходима для получения "толкового" звучания.

Разделим записанную композицию на отдельные файлы с разными партиями. Партии, не требующие модификации и наложения эффектов, можно собрать в один файл.

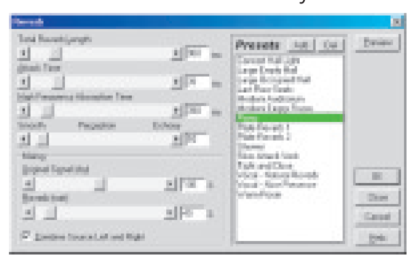
Можно создать повторы инструментов "руками", скопировав партию еще раз на свободные дорожки, сдвинув ее вниз по треку и задав меньшую громкость. Так часто поступают с пианино и другими четкими и резкими инструментами. Можно добавить еще и смену панорамы на повторах — будет очень красиво.

После этого конвертируем XM в WAV (эту операцию можно выполнить в самом Fast Tracker или воспользоваться XM_2_WAV от MAZ) и получаем "кучу" готовых партий в формате WAV (16 бит, 44,1 КГц), что, собственно, и требовалось. Теперь с помощью Sound Forge или Cool Edit Pro можно производить дальнейшую обработку полученных партий: накладывать реверберацию, создавать секвенсорные эффекты, эхо и т.п.

И снова не откажем себе в удовольствии дать пару советов:

1. Эффект очень широкой панорамы создается с помощью функции "Digital Delay". Поэкспериментируйте, все эффекты накладываются в on-line!

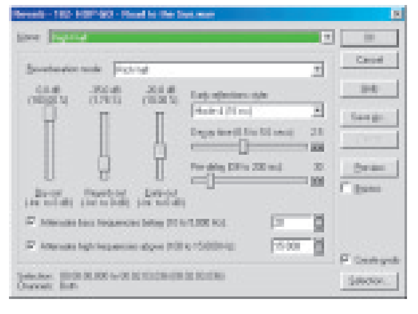
2. Cool Edit обладает очень информативным и функциональным ревербератором; повозившись, можно добиться очень неплохого звучания.



Вот несколько примеров:

Параметр	DRUMS	PIANO	STRINGS
Total Reverb Length	450	900	1200
Attack Time	25	35	45
High Frequency Absorbtion Time	350	350	350
Perception	10	10	10
Original Signal (dry)	100	100	100
Reverb (wet)	20–30	40–50	40

Также можно поэкспериментировать с ревербератором в Sound Forge.



А именно:

1. Используйте Amplification (Fade) для эффектов затухания. Особенно полезно этот эффект сделать в конце композиции, чтобы получить плавный переход на паузу.

2. Применяйте 30-полосный эквалайзер для правки звука. Но постарайтесь использовать его как можно меньше — у профессионалов считается, что правильная композиция должна хорошо звучать и без него.

3. Неплохо помогает расширитель динамического диапазона.

В зависимости от мощности компьютера процесс наложения выбранных эффектов на всю партию может занимать продолжительное время. Не исключено, что вы потратите несколько дней, прежде чем получите требуемый результат. Будьте к этому готовы.

СВЕДЕНИЕ (МАСТЕРИНГ)

Итак, вы сделали все необходимые модификации в файлах. А значит, у вас имеются уже полностью готовые звуковые дорожки. Отлично! Переключаем Cool Edit Pro в режим Multi-Channel и загружаем все партии. Далее требуется лишь еще раз выстроить (подкорректировать) панораму и громкость, поскольку при наложении эффектов соотношения громкостей дорожек могут измениться. Ту же операцию можно проделать и в Sound Forge, поочередно микшируя партии.

Оставляйте 30 мс в начале композиции и 60 мс в конце абсолютно пустыми. Это необходимо, чтобы не было щелчков при переходе между треками, если вы задумаете записать конечный вариант композиции на компакт-диск.

Вот, собственно, и все. Сохраняете все это как один WAV-файл — и получаете готовый трек, который можно сжать в MP3.

Надо сказать, что при изготовлении программных продуктов не всегда есть возможность использовать WAV- или MP3-треки, что связано с ограничением занимаемого дискового пространства, в этом случае в качестве конечного варианта приходится оставлять чистый, необработанный модуль Fast Tracker'а в формате XM. При этом, конечно, звук может потерять тот объем и сочность, которую придают ему различные эффекты, доступные в звуковых редакторах, но тем не менее при качественно созданном модуле можно достичь весьма неплохих результатов.

ИГРОДЕЛИЕ КАК ОСНОВНАЯ РАБОТА*

Стив ПАВЛИНА

Всего 3% людей воплощают в реальность мечту о создании собственного бизнеса. Общеизвестна статистика, свидетельствующая, что 80% таких фирм разваливаются в первые пять лет существования, а из оставшихся еще 80% прекращают жизнедеятельность в следующие пять лет. Шансы на победу, мягко говоря, невелики, однако есть способы попасть в те самые три процента выживших. Этот материал, само собой, не заменит всеобъемлющий справочник, но постарается дать вам основной материал для размышлений, когда вы созреете для того, чтобы превратить свое хобби по разработке программ в полноценный бизнес.

КРЕДИТ

Первый шаг — планирование. Составьте на бумаге ясный и подробный бюджет и приготовьтесь к серьезному поиску путей экономии семейных расходов. Вместо похода в кино возьмите кассету напрокат, а еще лучше — просмотрите ее бесплатно в местной библиотеке. Питайтесь дома, не ходите в бары и рестораны. Забудьте о покупке новой одежды. Работайте дома, даже не думайте арендовать офис. Снизьте повседневные затраты до минимума. Подсчитайте, с какой скоростью вы расходуете деньги, и вычислите, как долго вы сможете просуществовать без денежных поступлений. Поначалу ваша задача — довести этот срок до 3-6 месяцев. Поскольку "раскрутка" нового источника дохода займет немало времени, самый лучший метод достичь такого результата — снизить расходы до минимума.

Поскольку процент неудач бесконечно высок, нужно быть сверхосторожным со своими деньгами. Считайте их самым ценным ресурсом, который у вас есть, ибо это и на самом деле так. Никогда не покупайте ничего, что можно взять напрокат. Никогда не берите напрокат ничего, что можете одолжить за спасибо. И никогда не покупайте ничего нового, когда можете купить подержанное. Всегда, когда только можно, выбирайте более дешевый вариант. Если не сделать серьезного усилия по удержанию денег, они утекут сквозь пальцы быстрее, чем вы можете себе представить. Не тратьте 2000 долларов, чтобы купить новый компьютер, возьмите его в аренду за 50 долларов в месяц. Не покупайте копировальную машину, если за пару центов вы сможете делать копии на почте. Введите себе 30-дневный запрет на любую крупную покупку. Если решите что-нибудь приобрести, запишите это в общий список и заставьте себя подождать хотя бы 30 дней до покупки. И вы обнаружите, что та вещь, которая казалась вам срочно необходимой, была вообще не нужна. А если после 30 дней вы сможете продержаться без покупки еще столько же, отложите ее еще раз. Откладывайте любые траты, когда только можете.

Pharaohs' Curse. Здесь и далее скриншоты из новых игр Стива Павлины.

ДЕБЕТ

Серьезно отнеситесь к увеличению своего дохода и работайте, работайте, работайте. Ваша задача — добиться положительного финансового баланса как можно быстрее. Важнее достичь ситуации, когда деньги начинают стабильно течь к вам, а не от вас, чем поймать одиночную крупную сделку. Когда вы занимаетесь чем-то всерьез, вы раскручиваете свой бизнес, а не наслаждаетесь любимым хобби. Представьте себе, что у вас есть держатели акций, которые ждут от вас максимально быстрой отдачи от вложенных денег. На ранних стадиях, пока прибыль еще не превысила убытков, сконцентрируйтесь именно на достижении положительного баланса. Пока эта цель не достигнута, все остальное вторично.

ДИВЕРСИФИКАЦИЯ И РИСКИ

Будьте гибкими. Как только вы поймете, что исходные планы не работают, измените свой подход. Поначалу придется немало покрутить рулем, меняя направление бизнеса, пока вы не найдете, что работает именно на вас и для вас. Я не знаю ни одного разработчика, первый продукт которого стал хитом. Лично я не видел приличных продаж до своей пятой игры, и это выглядит довольно похожим на среднюю цифру по моим знакомым. Ваш первый продукт, вероятно, провалится. И когда это произойдет — выкиньте его и немедленно начните что-то другое.

Станьте консультантом в свободное время, чтобы заработать денег, когда от своего бизнеса не получается достаточно прибыли. Если у вас есть более-менее приличные навыки общения с компьютером, поиск такого приработка не составит труда. Используйте полученный от консультирования доход, чтобы поддержать

* Вы еще помните, что в прошлом, сентябрьском, номере мы начали публикацию цикла статей известнейшего разработчика shareware-игр Стива ПАВЛИНЫ (Steve Pavlina), исполнительного директора компании Dexterity Software (www.dexterity.com)? Знакомство с методами ведения переговоров, надеемся, позволит вам успешно продать свою первую игру (если, разумеется, вы ее доведете до конца). И после этого перед вами встанет вопрос: что дальше? Не пора ли делать любимое занятие основной работой? Вот об этом — сегодняшний рассказ Стива. Он, правда, живет не в России, поэтому смотрит на многие вещи иначе, так что нам придется прокомментировать особо странные для российского человека моменты.

НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ
Новая потрясающая игра
от Creat Studio — супер-команды,
принимавшей участие в разработке
блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,
Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II,
Quake II MP, X-Men, и десятка других!
НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!
1С®
ФИРМА «1С»
creat studio

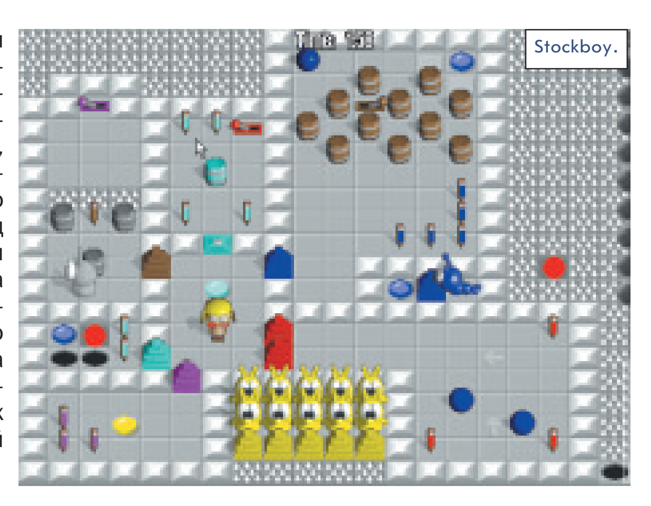
бизнес на плаву, пока вы его развиваете. Я и сам занимался такой работой какое-то время и настолько ее ненавидел, что это было самой лучшей мотивацией для быстрого развития собственного бизнеса.

Изучите управление рисками. Поймите, что риски умножаются, так что несколько небольших рисков — это то же самое, что и один большой. Ведите список десяти самых главных рисков, обновляйте его раз в месяц. В нем должны быть рассортированные по степени опасности десять самых главных неприятностей, которые могут разрушить ваш бизнес, особенно те, которые могут привести к исчерпанию денег. Для каждого риска, который вы определите, продумайте, что нужно делать, чтобы избежать худшего. Кроме того, решите, как вы будете выходить из положения, если худшее все-таки наступит. Всегда имейте "план Б". К примеру, если к 20 числу текущего месяца у вас не будет достаточно продаж, чтобы оплатить все счета, вы можете запланированно пойти и подработать консультантом, чтобы восполнить недостачу.

Я — НАЧАЛЬНИК

Как только вы сделаете свой бизнес основной работой, осознайте, что отныне вы не программист. Теперь вы — владелец бизнеса. А для такого человека умение программировать — это еще не гарантия успеха. Искусство маркетинга и продаж, пожалуй, даже более важно. Если вы все еще не эксперт по продажам, срочно им становитесь. Читайте книги, слушайте аудиокассеты с уроками, способными развить ваши умения в тех областях, где вы "плаваете". На полках ближайшей публичной библиотеки пылится невероятное количество умных книг, посвященных бизнесу. Заведите себе правило читать их от получаса до часа в день. Неважно, сколько, по вашему мнению, вы уже знаете — есть невероятное количество вещей, которым вам еще надо научиться.

Это бесконечно интересное занятие — собственный бизнес по разработке программ. Если вы спросите кого-нибудь, кто успешно прошел эту дорогу, то почти наверняка услышите историю о тяжелой работе, преодолении серьезных неприятностей, но вот сожалений вам не выскажет никто. Лично я не знаю ни одного разработчика, который раскаивался бы о переходе на самостоятельную полную занятость, даже если он получает в итоге меньше денег, чем в корпоративном мире. Быть собственным начальником — великолепное ощущение, вы сами выбираете, когда и сколько вам работать, над какими проектами и сколько денег за это получать. Построение успешного бизнеса — одна из самых сложных, но и самых интересных вещей в вашей жизни...



Stockboy.

А В ЭТО ВРЕМЯ В РОССИИ (ВМЕСТО КОММЕНТАРИЯ)...

Загадочна буржуйская действительность. В благополучном капиталистическом мире, хоть его и лихорадят экономические кризисы, приходится постоянно думать о потоке денег, который не должен прекращаться. Не смог выплатить квартплату — неминуемо окажешься на улице, будешь искать квартиру подешевле, работая в ближайшем "Макдональдсе" и не помышляя какое-то время о программировании.

У нас (по крайней мере сейчас) все несколько проще. Хватало бы денег на еду (да и то — много ли на нее надо, если уж очень сильно приспичит? Хлеб и молоко дотируются государством и стоят вполне разумно) — и можно жить хоть год, хоть два, если детей пока не завел.

Поэтому к советам Стива надо подойти с учетом местных особенностей. Безусловно, рекомендация "экономить деньги" важна, соблюдать режим строгой экономии поначалу весьма полезно, но для россиян, увы, характерна другая крайность: не тратить на бизнес вообще ни копейки. Никакого собственного домена, бесплатный хостинг, обвешанный баннерами, ворованная среда разработки, экономия на Интернете, доходящая до чтения почты раз в неделю. Это может привести к тому, что бизнес вообще не взлетит и вся мучительная экономия будет напрасной. Деньги тратить можно и нужно, главное — делать это с умом.

Strayfire.

Работа консультанта, к счастью, переходит в нашу действительность почти без изменений. Полно мелких фирмочек, жаждущих, чтобы им дешево сделали сайт, установили Windows и наладили работу сети... Ищите их через знакомых, собирайте компьютеры для друзей и родственников, а главное — не стесняйтесь брать за эту работу деньги. Помните: этот труд не слишком почетен, но полученные за него деньги помогут вам сделать первый, самый сложный шаг на пути к своему бизнесу.

И, наконец, рекомендация "учиться, учиться и учиться", как бы по-ленински она ни звучала, на самом деле хара ктерна именно для капитализма. Поверьте: вложение времени в себя, любимого, окупается стократно. Учитесь по книгам, читайте тематические сайты в Сети, общайтесь с коллегами по цеху (скажем, на www.swrus.com) — и успех придет.

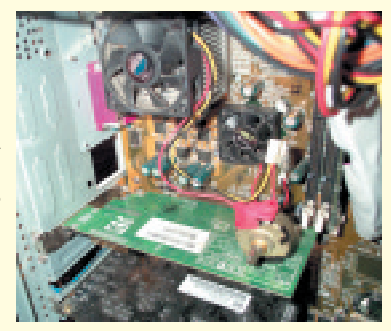
Перевод с английского
и комментарий **Господина ПЭЖЭ**.

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

СДЕЛАЙ САМ, СДЕЛАЙ ТИХО

Дмитрий ЛАПТЕВ



В последнее время часто приходится слышать упаднические заявления. Мол, зачем делать апгрейд, когда и на прошлогоднем железе все летает? А ежели не летает — так отказаться от полноцветной картинки и разного буржуйского антиалиазинга с анизотропией!.. Оно, конечно, так, но надлежащий уровень fps (что само по себе исключительно временное явление) вовсе не означает, что компьютер достиг идеала. Если задуматься, кое в чем он просто-таки дико несовершенен.

Стр. 112

ТЕСТИРОВАНИЕ | ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ

600-Й

Ашот АХВЕРДЯН

Первое, что бросается в глаза, — недетский размер обоих джойстиков. Рука, как обычно, пытается обхватить весь агрегат, но тщетно: кажется, что Cougar сделан для десниц гигантов, но никак не обычных людей. Конечно же, эта догадка совершенно верна, т.к. Cougar копирует ручки F-16 (именно, дорогие поклонники Falcon 4), предназначенные для объятий авиаторами в авиационных же перчатках.

Стр. 116

ТЕСТИРОВАНИЕ | DVD-ROM

И ЧТЕЦ, И ИГРЕЦ...

Дмитрий ЛАПТЕВ

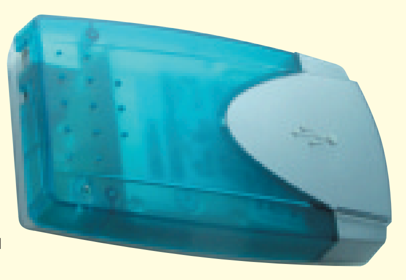
Представьте себе, что вдесятеро более емкий винчестер стоил бы лишь на пару процентов дороже “обычного”. Однако покупать большие диски никто бы не спешил, потому что “и маленького достаточно”... Странная, просто-таки нереальная для компьютерного мира ситуация, не правда ли? Между тем нечто похожее вот уже несколько лет наблюдается на рынке DVD-приводов.

Стр. 120

ТЕСТИРОВАНИЕ | ВНЕШНИЕ ВИНЧЕСТЕРЫ

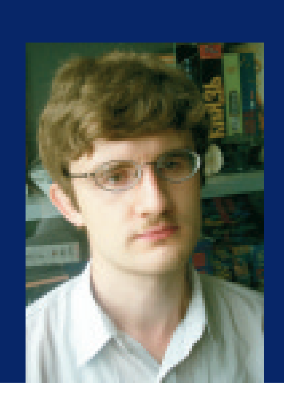
ТОЖЕ ЖЕЛЕЗО

Дмитрий ЛАПТЕВ



...если технологически дело будет обставлено так, что, купив внешний винчестер, мы сможем подключить его к любому компьютеру через некий стандартный порт (в идеале — без перезагрузки, установки драйверов и тому подобного), то в части скорости и удобства переноса больших объемов каких-угодно-данных такой вариант оставит далеко позади любые ныне существующие способы (включая CD-R/RW-диски).

Стр. 125



СДЕЛАЙ САМ, СДЕЛАЙ ТИХО

Дмитрий ЛАПТЕВ

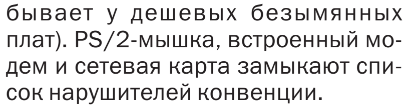
В последнее время часто приходится слышать упаднические заявления. Мол, зачем делать апгрейд, когда и на прошлогоднем железе все летает? А ежели не летает — так отказаться от полноцветной картинки и разного буржуйского антиалиазинга с анизотропией!.. Оно, конечно, так, но надлежащий уровень fps (что само по себе исключительно временное явление) вовсе не означает, что компьютер достиг идеала. Если задуматься, кое в чем он просто-таки дико несовершенен.

Я — о шуме. Любой современный компьютер, за редким исключением в виде особо ослабленных офисных моделей, как известно, шумит, причем не в одном только слышимом диапазоне. И если инфразвук, к счастью, наблюдается редко (хотя вибрации отдельно взятых вентиляторов могут иметь и не той еще широты спектр), то в радиочастотной области электроника "фонит" обильно. Особенно достается в таких условиях санкционированному звуку, он же — музыка, посредством которой многие из нас стараю тся заглушить прочие нежелательные звуки. Сначала помехи загрязняют сигнал в аналоговом тракте звуковой карты, а затем уже колонкам приходится перебивать шум обыкновенный. Да и сам по себе постоянный шумовой фон на уровне 40-50 дБ не такая уж безобидная вещь. Незабвенный курс охраны труда оставил в памяти что-то на тему ускоренной утомляемости и тому подобного, но главный аргумент, по-моему, один: некомфортно.

ШУМ ВИРТУАЛЬНЫЙ

Прощупать на слух наводки можно с помощью простых тестов. Выставите максимальный уровень громкости на колонках и в микшере Windows и запустите какую-нибудь программу, активно обращающуюся к жесткому диску. Разные модели винчестеров создают наводки разной степени противности; лучше прочих дела обстоят у дисков последних моделей с экранирующей пластиной, закрывающей снизу электронику. По вине видеокарты нередко прослушивается смена видеорежимов или даже просто активный вывод чего-либо на экран. Материнская плата с импульсными стабилизаторами может наводить характерный писк (такой эффект закономерно чаще

Самоклеящаяся двухслойная изоляция в действии (на крышке корпуса).

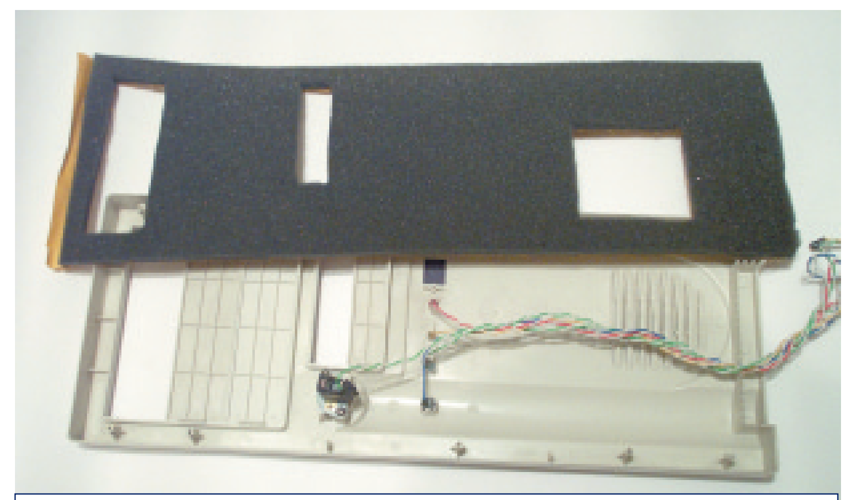


бывает у дешевых безымянных плат). PS/2-мышка, встроенный модем и сетевая карта замыкают список нарушителей конвенции.

Разумеется, на половинной и меньшей громкости фон практически не слышен, но успокаиваться почему-то не хочется. А хочется чистого звука (иначе зачем покупать дорогую звуковую карту и приличного уровня колонки, чтобы слушать все тот же "мусор?).

Известные способы защиты — экранирование и заземление. Если есть возможность оставить с обеих сторон от звуковой карты по одному (а еще лучше по паре) слоту, их можно занять какими-нибудь алюминиевыми или медными пластинками, соединенными с землей. За неимением таковых отлично подойдут отслужившие свое PCI-платы, заклеенные фольгой. Если места маловато, компактный экран можно соорудить из той же фольги и антистатической упаковки из-под комплектующих. Старый винчестер без защитной пластины легко можно "предохранить" самостоятельно, прикрутив оную пластину (советы бывалых рекомендуют раскатать пивную банку), — важно лишь не замкнуть что-нибудь. Заметный эффект дает экранирование IDE-шлейфов алюминиевым скотчем (можно обычной фольгой + простым скотчем). В моем личном случае помехи заметно снизились после изоляции звуковой карты от корпуса компьютера: проще всего это сделать, свинтив крепежную скобу с самой аудиоплаты (кстати, аналогичная процедура, проделанная с другим очень чувствительным к помехам устройством — ТВ-тюнером, тоже заметно улучшила качество его работы).

Недетские помехи могут просочиться и по линиям питания. Здесь, увы, без паяльника обойтись не получится, нужно ставить фильтры — по одному на каждое выходное напряжение блока питания. Для гурманов —



Оставить нужно только окошки для дисководов и вентиляции, все остальные поверхности для максимального эффекта должны быть заклеены.

радикальный (и действенный) путь: вклинить отдельный фильтр в цепь питания звуковой платы (безопаснее всего это делать, отогнув контакт в слоте). Спецификацию PCI-шины можно посмотреть на http://ac.cs.nstu.ru/mps/pci/index.html, а ингредиенты доступны на любом большом радиорынке, есть и любопытный тематический сайт: www.caseetc.com.

Возможно, кому-то покажутся странными эти страдания над аналоговым звуковым трактом, ведь уже давно прижились на звуковых картах цифровые S/PDIF-разъемы, их можно встретить даже на самых дешевых картах и материнских платах со встроенным аудиокодеком. Да и колонки с цифровым входом уже давно стоят приемлемые деньги. Но далеко не всегда качество "колоночного" ЦАП соответствует уровню того же Sound Blaster Audigy, к тому же и цифровой сигнал донести в целости и сохранности не так-то просто.

Секрет в так называемом явлении джиттера, на слух проявляющемся как высокочастотный шум, ухудшающем позиционирование источников звука в пространстве и сужающем динамический диапазон. Дело в том, что кроме самих единиц и нулей, составляющих цифровой поток, для подлинной передачи звука, нужно соблюдать временные характеристики этого потока, а любые межкомпонентные соединения и собственно цифровые компоненты вносят задержки, искажается и форма цифрового сигнала. Поступая на ЦАП в колонках, такой сигнал будет преобразован в аналоговый звук тем точнее, чем качественнее схемы подавления джиттера на входе ЦАП и чем меньше был искажен этот сигнал в цифровом тракте. Важно отметить, что на сохранность данных незначительные искажения не влияют, поэтому копировать музыку с одного носителя на другой и редактировать в цифровой форме можно без опасения, никакие наводки в цепях (в разумных пределах — не мешающие компьютеру работать) абсолютно не повлияют на качество цифровой копии. Следовательно, тем, кто на компьютере только обрабатывает уже оцифрованный звук, а слушает и записывает его на внешней аппаратуре, никакой необходимости в борьбе с джиттером нет. А вот желающим с комфортом слушать и особенно записывать, используя встроенный в звуковую карту АЦП, есть над чем подумать.

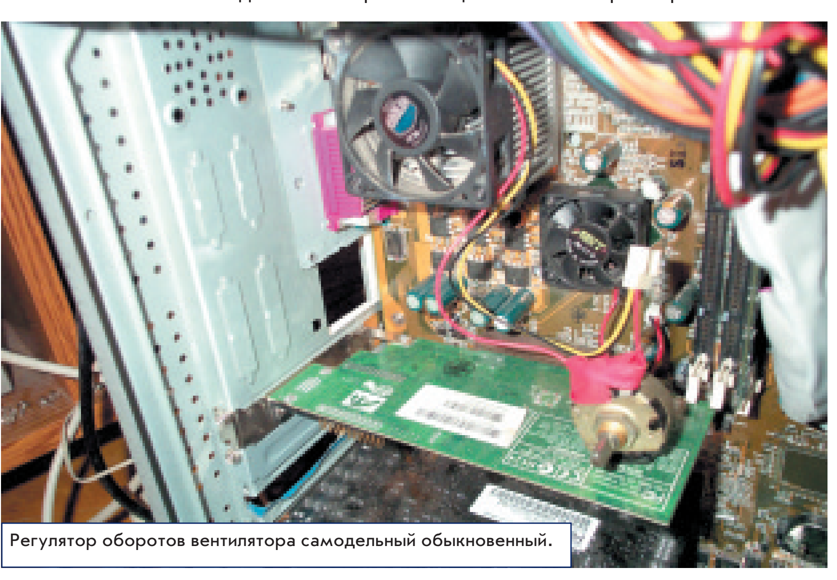
Правда, одними размышлениями обойтись не удастся, придется потратить хотя бы немного денег на хорошие кабели с "правильными" разъемами. Если вы пользуетесь внутренним S/PDIF для соединения CD-ROM-привода со звуковой картой (для передачи звука с музыкальных компакт-дисков), есть смысл заменить стандартный проводок полноценным коаксиальным кабелем с RCA-"тюльпанами". Соответственно сами RCA-разъемы придется припаять вместо штатных — на CD-ROM и звуковую карту.

Разумеется, аналоговые соединения ничуть не меньше зависят от качества кабелей; практика показывает, что даже компьютерные колонки среднего (до трехсотдолларового) уровня имеет смысл подключать настоящими кабелями (из любой бюджетной аудиофильской серии), а не идущими в комплекте "шнурками". От разъемов тоже многое зависит, в частности, не выдерживает никакой критики minijack, ценимый производителями звуковых карт и дешевых колонок за его компактность. Контакт в нем может нарушаться (особенно не везет из-за особенностей конструкции minijack'ов левому каналу), поэтому хотя бы в тех местах, где место не лимитировано (на самих колонках, сабвуфере, усилителе), стоит заменить мини-джеки RCA-"тюльпанами" или просто припаять кабели напрямую.

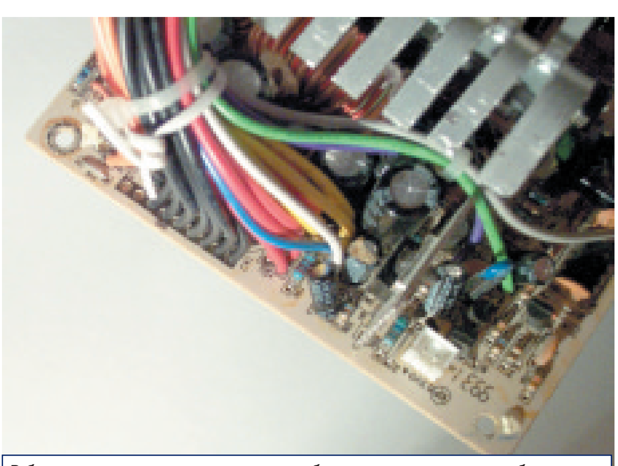
ШУМ РЕАЛЬНЫЙ

Источники простого акустического шума в компьютере долгого представления не требуют, а по степени вклада в объединенную какофонию их можно разделить на три группы:

1. Вентиляторы в блоке питания и на процессоре, как правило солирующие в нашем оркестре.



Регулятор оборотов вентилятора самодельный обыкновенный.



В блоке питания вентилятор можно обеспечить самым разнообразным питанием (10, 7, 5 вольт).

2. Винчестер, CD-привод, дискетник и прочие накопители, надоедающие шумом непостоянно (а лишь в моменты активного обращения к ним).

3. Дополнительные вентиляторы в корпусе, на видеокарте, чипсете материнской платы и т.п., обычно слабо различимые на фоне парочки основных "пропеллеров" (впрочем, отдельные видеокарточные кулеры бывают очень надоедливыми).

Процессорным вентиляторам мы не так давно уделили достаточно пристального внимания, так, впрочем, и не обнаружив готового бесшумного идеала. Поэтому неудовлетворенным остается доводить до ума существующие конструкции. Имея не самый горячий процессор и кулер, с запасом обеспечивающий его охлаждение, можно купить резистор переменного сопротивления (до 100 Ом, рассчитанный на мощность от 1 Вт, а лучше всего 5-ваттный). И припаять его в разрыв красного провода, питающего вентилятор. Теперь можно будет регулировать обороты, сообразуясь с теплоотдачей именно вашей системы.

Вентилятор в блоке питания охлаждает в первую очередь начинку самого блока, поэтому тормозить его нужно с осторожностью. Переменный резистор припаивать здесь нет смысла, а понизить питающее напряжение можно двумя способами. Например, подать на черный "земляной" выход вентилятора -5 В, а на красный +5 В (в блоке питания есть напряжения на любой вкус, номиналы подписаны тут же, на плате). Получившиеся 10 В лишь чуть снизят частоту вращения по сравнению с исходными 12 В. Поэтому для радикального "глушения" можно оставить красный провод в колодке, а "земляной" припаять к +5-вольтовому выходу. Получается 12-5=7 В, на таком напряжении 80-миллиметровые вентиляторы вращаются уже почти бесшумно, создавая все еще приличный поток воздуха.

Но, конечно, гарантировать исправность блока питания, особенно при работе с максимальной нагрузкой, после такой переделки никто не сможет, поэтому владельцам нагруженных систем все же логичнее потратиться на дорогой БП с встроенным регулятором частоты вращения вентиляторов в зависимости от нагрузки. Можно попробовать скомпенсировать ослабевший поток установкой второго вентилятора, учитывая, что два 7-вольтовых обычно работают тише одного "запитанного" на 12 В, а охлаждают лучше. Я, например, позаимствовал крышку со вторым вентилятором от сгоревшего БП (см. фото). Оба вентилятора поставлены в режим "откачки" воздуха из корпуса, поэтому кроме прочего получилась отменная вытяжка, очень, надо заметить, пригодившаяся в свете дальнейших шумоизоляционных мероприятий.

Винчестер не потребовал никаких дополнительных мер в отношении себя, ибо и без того был тих как мышь. Я ограничился лишь изоляцией его от корпуса с помощью резиновых прокладок. Честно говоря, избавиться от скрежета головок, которым страдают неудачные модели недалекого прошлого, очень сложно. Завернув диск в коврик и подвесив на мягких стяжках, определенно, можно приглушить эти звуки, но долго ли после этого проживет сам диск?

Скоростной CD-привод может завывать очень сильно, но если это явление ограничивается по времени лишь установкой программ и копированием файлов, то его легко можно перетерпеть. А вот приводу, подвывающему в такт музыке, проигрываемой с MP3-сборника, спускать не резон, поскольку ничего не стоит утихомирить его широко известной программой Nero DriveSpeed (www.nero.com). CD-ROM, как и винчестер, желательно изолировать от корпуса. Чистокровный CD (или DVD)-привод можно обклеить снаружи звукоизоляцией, но с пишущим аппаратом так лучше не поступать — перегреется. Дискетники и прочие редко используемые накопители на фоновый шум влияют в истинно гомеопатических дозах, а потому легко могут быть исключены из рассмотрения.

Если штатные вентиляторы работают исправно, можно легко обойтись без дополнительной "вытяжки" в корпусе или, как минимум, смело перевести ее вышеупомянутым способом на 7-вольтовое питание. Что касается вентилятора на видеокарте, то действительно шумными бывают лишь "оверклокерс-

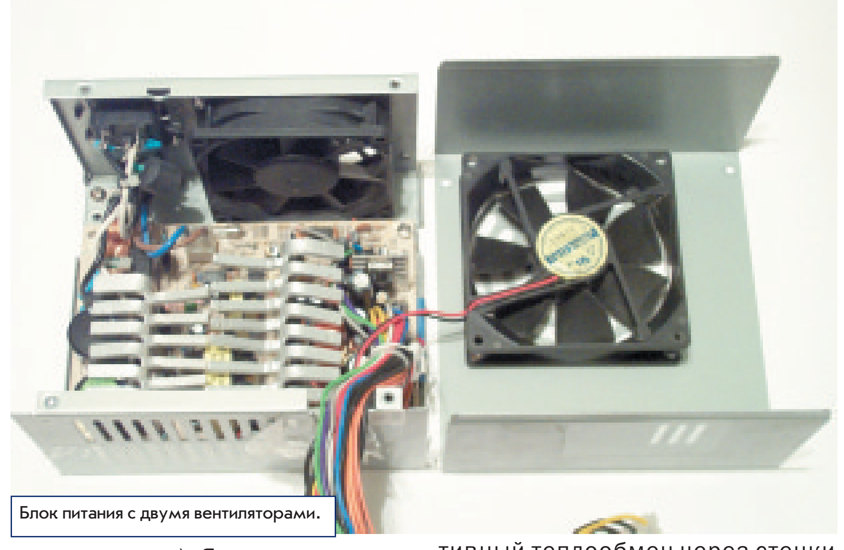
Экранирование IDE-шлейфов алюминиевой фольгой.

кие" кулеры, устанавливаемые пытливыми пользователями взамен штатных. Тем не менее хочется отдельно отметить здоровый почин некоторых фирм (к примеру, Gigabyte), устанавливающих вентиляторы с программно-регулируемыми оборотами. И впрямь, нет никакой необходимости гонять воздух на максимальной скорости вне трехмерных игр, единственных по-настоящему нагружающих GPU!

Помимо аэродинамического шума, в компьютере вполне возможен шум "механический" — производимый плохо смазанными вентиляторами. В качестве смазки годится практически любая подручная, но и здесь есть свои предпочтения. Особенно хорошо подходят восстанавливающие присадки для автомобильных масел: американская ER и отечественные с дисульфидом молибдена (разумеется, покупать их специально, чтобы закапать пару капель в кулер, точно не стоит, лишь заодно...).

Наконец, самая очевидная шумоизоляционная мера — оклеивание корпуса изнутри поглощающим материалом. Правильная изоляция должна быть, как минимум, двухслойной. Тонкий демпфирующий слой для гашения вибраций крепится непосредственно на металлические поверхности, а поверх него — толстый поглотитель для воздушного шума.

К сожалению, слой более 15 мм позволяет наклеить лишь редкий корпус (ведь необходимо оставить достаточный внутренний объем для вентиляции); идеальным был бы слой от 25 мм (он позволил бы полностью погасить звуки с частотой около 1 КГц, преобладающие в "звучании" вентиляторов). Я в итоге остановился на материалах NoiseBuster AAD-12,5 — благо на оклейку целого Middle-Tower'а ушел всего один квадратный метр поглотителя и три 25-сантиметровых "листика" демпфера. Много дешевле стоит отечественный аналог "Изотон", хотя диапазон эффективно гасимых колебаний у него чуть скромнее. Оклеиванию подлежат ВСЕ поверхности: боковые, передняя и задняя стенки, пол и потолок (отдельно стоит оклеить снаружи блок питания и CD-ROM), в противном случае эффект резко падает. Все предусмотренные конструкцией вентиляционные отверстия нужно, конечно же, оставить. Кстати, тепловой режим в "обработанном" по всем правилам корпусе стал лишь на 3-4 градуса жестче, что неудивительно — на эффективный теплообмен через стенки корпуса в любом случае рассчитывать не приходится. Поскольку шум хорошо передается в точках сопряжения крышки и корпуса, полезно свести к минимуму число этих точек. Например, не к чему стараться "вправить" крышку на прежнее место, если сделать это мешает наклеенный материал, — взамен можно подобрать винтики подлиннее и закрепить крышку, не сминая поглотитель.


Блок питания с двумя вентиляторами.

Так каков же результат сего мероприятия? Не берусь отвечать головой за каждый конкретный компьютер, но ответственно могу заявить, что мой ПК теперь шумит едва слышно, как в старые добрые времена. Так, бывало, возвещал о себе миру какой-нибудь 486SX с единственным вентилятором в AT-блоке питания.

600-Й

Ашот АХВЕРДЯН

Пару месяцев назад среди симуляторщиков нашей страны заметно участились случаи нервных срывов и сердечных приступов. Причиной тому — единичный эпизод неслыханного саботажа (виновник, конечно, был вскоре найден и прилюдно повешен во дворе дорогой редакции), итогом которого явилась фотография Saitek'овского X45, под коей было русским языком написано, что это есть HOTAS Cougar собственной персоной. Известный греко-римский философ и оратор П-в в таких случаях говаривал: "Не верь глазам своим". Действительно, не надо. И даже не спрашивайте, как этот инцидент связан с тем, что сегодня на нашем операционном столе находится этот самый Cougar.

...Некоторое время назад в небесных окопах вирпилов царили самые что ни на есть пораженческие настроения. Речь несчастных пестрела апокалиптическими предсказаниями, которые очень скоро спешили сбываться. Покупка фирмой Guillemot фирмы Thrustmaster, этого последнего оплота хардкора в безбрежной степи ухабистой казуальщины, была оценена совершенно однозначно: конец всему. Новоявленное начальство для начала (простите за каламбур) сняло с производства всю линейку ставших к тому времени легендарными джойстиков, РУДов, педалей. Сбывались самые мрачные прогнозы — один вид новой линейки "палок радости", на которую отныне лепили любимый логотип, вызывал ужас среди виртуальных пилотов: вот оно, нашествие казуалов, о котором все говорили, но в которое никто до конца не верил. Кое-кто, впрочем, пировал во время этой чумы — когда снятые с производства модели то и дело появлялись в продаже по смехотворно низким ценам. Мы все это покупали, зная — если не сейчас, то уже никогда. Не самое приятное ощущение.

Thrustmaster HOTAS Cougar. Ручка управления.

Что произошло потом, не до конца понятно. Возможно, фирма Guillemot и не планировала уводить фирму Thrustmaster с рынка элитных джойстиков. Возможно, сработали тысячи (я не преувеличиваю) писем с петициями в защиту хардкора, бомбардировка которыми была организована самыми социально активными поклонниками симуляторов. Как бы то ни было, со временем появились слухи о том, что и на Марсе есть жизнь и что в секретных подземных лабораториях ведется разработка нового элитного летного комплекта от Thrustmaster.

Но давайте перенесемся в наши дни.

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR
www.thrustmaster.ru

Цена	$350
Подключение	USB
Количество кнопок	28 программируемых кнопок, программируемый хэт
Количество осей	От 5 до 10 осей

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,7**

НАШИ ДНИ

HOTAS Cougar состоит из двух ручек: одна есть прямой потомок FLCS, другая — TQS. Возможно, главное отличие Cougar от предшественников состоит в цифровой начинке джойстиков, которые теперь подключаются к шине USB (а не к гейм-порту). Собственно, и раньше желающие могли превратить свои аналоговые FLCS & TQS в цифровые, для чего нужно было приобрести у независимого (!) производителя соответствующие чипы, инструкцию по их самостоятельной установке и программу Fox, которая сильно облегчала программирование джойстиков. К слову, сегодняшний Cougar уже официально комплектует-

Thrustmaster HOTAS Cougar. Сектор газа.

ся свежей, специально для него приготовленной версией Fox.

Первое, что бросается в глаза, — недетский размер обоих джойстиков. Рука, как обычно, пытается обхватить весь агрегат, но тщетно: кажется, что Cougar сделан для десниц гигантов, но никак не обычных людей. Конечно же, эта догадка совершенно верна, т.к. Cougar копирует ручки F-16 (именно, дорогие поклонники Falcon 4), предназначенные для объятий авиаторами в авиационных же перчатках. Налицо очередной пример реализма в ущерб удобству — из-за этого правая рука все время перемещается по джойстику вверх-вниз и изрядно устает. Найти центральное положение не получается — большую часть времени ладонь проводит на нижней планке (чтоб не на весу), а при маневрировании рука поднимается на самый верх джойстика, иначе теряется как точность, так и уверенность управления. Если же в момент маневра нужно нажать какую-нибудь клавишу внизу... ну, вы поняли. Но. Не стоит преувеличивать значение данного неудобства: не могу сказать, что мне это мешало, да и, подумав, ситуацию можно несколько исправить вдумчивой раскладкой управления по клавишам джойстика. Просто знайте об этом. Ручка газа, кстати, феерически удобна. Этому помогает то, что основная доля управляющих действий приходится на указательный и большой пальцы, а мизинцу и безымянному вообще не на что нажимать — а значит, рука не ездит туда-сюда.

Обе ручки сделаны из металла. Прежде всего это означает немалый вес: Cougar весит порядка 9 килограммов! Само собой, никакое особое крепление к столу ему не нужно — хватает за глаза обычных резиновых подушечек. Такой пример: обычно я джойстики со стола не снимаю, они там стоят все время (накрытые полиэтиленом, чтоб не пылились). Иногда, если для работы с мышкой не хватает места, я, не отпуская хвостатую, движением ладони немного отодвигаю джойстик. С Cougar же такой номер не проходит: несколько раз по привычке я пытался попросить его подвинуться — с нулевым результатом. Все равно что плечом отталкивать стену... И еще одно: из-за этой "металлургичности" (кнопки/шляпки здесь тоже металлические) при прохладной погоде в начале игры руки натурально стынут (и это в конце лета!). То есть перед игрой Cougar приходится прямо-таки отогревать. Забавно.

Еще одна особенность — очень жесткие пружины. Многие покупатели первым делом вскрывают Cougar и меняют пружины на более мягкие. Не могу сказать, что управлять самолетом с Cougar "тяжело". Конечно, после нескольких часов игры рука изрядно уставала, но лично мне такая жесткость пружин кажется оптимальной, а будучи наслышанным о том, что "никаких сил не хватит для такого джойстика", я, честно говоря, ожидал, что пружины будут гораздо жестче.

Кстати, ручка у нашего чуда отвинчивается. Предполагалось, что через некоторое время после выпуска Cougar будет налажено производство других коллекционных ручек — скажем, от F/A-18, которые можно будет менять для большей аутентичности ощущений от игры. Идея, конечно, прекрасная, вот только ходят устойчивые слухи, что в свете недавних кадровых перестановок в Guillemot не будет не только новых ручек, но даже новых педалей, о которых в последнее время говорилось и мечталось. Конечно, позволить себе подобную роскошь мало кто бы мог, но ведь всегда приятно иметь выбор, верно же?

СНОВА НАШИ ДНИ

Впрочем, мы отвлеклись. Еще одна особенность Cougar: движение ручки "вдоль оси", будь то X или Y (то есть строго по горизонтали или строго по вертикали), встречает ощутимо меньшее сопротивление, нежели движение ручки по обеим осям одновременно. Опять-таки, еще до личного знакомства с Cougar я слышал об этом, но не предполагал, что этот эффект будет настолько сильно выражен. Первая реакция (еще до подключения джойстика к компьютеру) — разочарование и недоумение. Теперь же, немало полетав с Cougar, я бы не стал категорично записывать эту особенность в раздел недостатков. При некоторых маневрах, требующих особой точности (скажем, любимая ручная посадка на авианосец), это бывает очень уж к месту. Хотя ощущения действительно несколько странные, не поспоришь. А вот жесткость движения РУД настраивается регулятором, вынесенным на переднюю панель, поэтому тут ни у кого сложностей возникнуть не должно. Удивили непривычно жесткие парные (для устойчивого нахождения в) фиксаторы "нейтралки" и форсажа (на других джойстиках их едва замечаешь). Они так крепко держат ручку и так громко щелкают при прохождении, что первое время я серьезно боялся их сломать. Потом, правда, привык.

Установка Cougar прошла легко и безболезненно: компьютер сам обнаружил новое устройство, после загрузки прилагаемых драйверов и утилит все заработало, и никаких проблем как при установке, так и тестировании не возникало. Для Windows 98 контроллер выглядел так: 8 осей (считая педали, принимавшие участие в тестировании, но приобретающиеся, как нетрудно догадаться, отдельно) и три с половиной десятка кнопок. Как ни странно, раскладку всех кнопок по номерам я запомнил раза с третьего, хотя ожидал, что на это уйдет куда больше времени: причина в весьма логичном расположении всего и вся. Отдельных кнопок на Cougar почти нет, подавляющее большинство объединено в четырехпозиционные шляпки, где нумерация идет по часовой стрелке (за единственным исключением, где номера идут крест-накрест). Помимо этого на РУД имеется мини-джойстик — заменитель мыши, предназначенный для управления курсором, будь то на радаре или даже в игровых меню (нечто подобное было и на старых TQS). Идея очень хороша, но я, честно говоря, так толком привыкнуть к нему и не смог, возможно, потому, что нечасто приходилось им пользоваться. По ощущениям от поведения курсора этот мини-джойстик напоминает скорее "стрелочки" на клавиатуре, чем собственно мышь. Также на РУД есть два вращающихся регулятора, у каждого имеется слабовыраженная фиксация в центральном положении. Оба регулятора, равно как и мини-джойстик, являются по совместительству кнопками.

Прилагаемые утилиты позволяют программировать джойстик и загружать в него пресеты. Готовые пресеты ко всем, наверное, основным авиасимуляторам можно найти на диске, но вряд ли кто ими воспользуется — очень уж различаются предпочтения разных пилотов. Лучше настраивать Cougar лично, а регулируется там практически все: можно менять отклик осей, можно

использовать вращающий регулятор не как одну ось, а "повесить" на его различные положения различные клавиатурные команды, можно на клавишу джойстика (или их сочетание) "вешать" клавишу клавиатуры (или их сочетание)... словом, позволено много всего интересного. А чтобы все это было легче запомнить, рекомендуется тут же сделать и распечатать плакат, где рядом с фотографией Cougar будут указаны "повешенные" на него команды. Тот, кто уже занимался составлением подобных списков, оценит.

Был еще один приятный сюрприз, о котором я не слышал ранее: педали (обычно они у меня включены в Thrustmaster Attack Throttle) после воссоединения с Cougar вдруг совершенно преобразились (нет, это не реклама!). Субъективно они стали на порядок чувствительнее и точнее, так что и использовать их я стал куда чаще. Ощущение такое, словно вместе с Cougar принесли еще и новые педали (кстати, когда Cougar, несмотря на все мои мольбы и угрозы, все-таки забрали, старые педали вернулись). Я не верю, что мне показалось, очень уж значительной была разница.

Теперь, когда пациент разобран и разложен по полочкам, перейдем к его взаимоотношениям с играми.

ИГРЫ

Практически у всех джойстиков наблюдается такая картина: чем ближе ручка к центру, к мертвой зоне, тем труднее точно управлять самолетом, в чем виновато повсеместно низкое качество потенциометров, а также пружины, чье действие в центре почти не заметно; а вот при значительном отклонении ручки самолет контролировать куда проще. Cougar — полная противоположность таким джойстикам. Насколько трудно точно управлять самолетом при больших отклонениях ручки (где физическая нагрузка мешает точности движений, по крайней мере для нетренированного игрока), настолько идеальна (!) управляемость в положениях ручки, близких к нейтральному.

Больше всего это проявляется в "Ил-2", наверное, самом популярном современном авиасимуляторе. Резкие маневры поначалу получаются совсем не так, как планировалось. Только поставив Cougar, я раза три не мог поднять Ил-2 в воздух — ошибался в усилии, которым отклонял ручку, далее, конечно, следовали сваливание и взрыв. Но через некоторое время, уже освоившись, я заметил, что не столько стал выполнять резкие маневры точнее, сколько просто свел их количество к минимуму. Куда более плавным стал взлет. И несравнимо более гладкой стала посадка (раньше я обычно ленился нормально заходить на посадку и совершал маневры вроде тех, что проделываются инструктором в обучающей миссии). Насколько хорошо Cougar показывает себя в маневре Boom'n'Zoom (разгон, обычно с преимуществом по высоте, переводимым в преимущество по скорости, затем атака и отрыв), где очень важна именно идеальная точность в центральном положении, настолько тяжело с ним при "карусели", когда противники, идя по кругу, пытаются сесть друг другу на хвост. Именно поэтому Cougar (по крайней мере если не менять ему пружины) не лучший выбор для мультиплейера. И по этой же причине немодифицированный Cougar просто невозможно использовать в вертолетном симуляторе: несмотря на всю точность управления, после 10 минут полета, скажем, в "Ка-52 vs RAH-66" рука неизбежно отваливается и сообщает о своей полной небоеспособности.

Но вернемся к "Ил-2". Игра позволяет "повесить" на оси как шаг винта, так и управление закрылками. К сожалению, на практике это оказывается не очень удобно. Так, назначив управление закрылками на вращающийся регулятор, обнаруживаем, что, во-первых, закрылки не выпускаются плавно, а по-прежнему занимают одну из четырех фиксированных позиций (посадка, взлет, бой, убрано), а во-вторых, больше не появляются текстовые сообщения об их положении (о нем можно только догадываться по звуку). Поэтому переопределяем на этот регулятор клавиши, ось тут ни к чему. Шаг винта тоже можно назначить на ось, и изменяется он плавно (что очень приятно), но индикация его положения тоже отсутствует. И если она вам нужна, то на этот регулятор тоже лучше "повесить" клавиши, через которые шагом винта и управлять. Не знаю, что я ожидал, но здесь новых ощущений нет.

А вот в симуляторах реактивных самолетов Cougar просто расцветает. По сравнению с обычными джойстиками ощущения в любимом Jane's F/A-18 меняются примерно так же сильно, как при переходе с клавиатуры на джойстик. Наконец начинаешь самолетом УПРАВЛЯТЬ. Не пытаться с ним справиться, не обуздать его, а просто лететь. Настоящий восторг: полет на крейсерской скорости на высоте пяти метров над уровнем моря перестает быть цирковой забавой для безголовых храбрецов, становясь просто нормальным полетом без малейшего риска. Самолет слушается совершенно незаметных движений руки, контроль полный. Безумное родео, посадка на авианосец — уже не вопрос полной самоотдачи и редкостного везения. Вот именно это ощущение полного контроля, на мой взгляд, и есть главное в Cougar — а вовсе не то, что все клавиатурные команды "висят" на HOTAS. Примерно так же прекрасен Cougar и в Microsoft Flight Simulator (минус, разумеется, местный вертолет).

ЭПИЛОГ

Безусловно, это "Наш выбор". То, что Cougar — самый лучший джойстик на свете, знают даже те, кто в глаза его не видел (разве что на той злополучной картинке, где был изображен совсем другой HOTAS). Как и у любого джойстика, да и вообще у всего в этом мире, у него есть свои плюсы и свои минусы. О самом большом минусе Cougar я еще не упомянул, но вы о нем и так прекрасно знаете. Именно из-за этого обстоятельства Cougar не живет у вас дома и ровно по той же причине его нет дома у меня, и вряд ли он в ближайшее время там появится...

Увы, время test drive подошло к концу, я поделился с вами своими впечатлениями и восторгами, сдал ключи от "Мерседеса" и пересел в свой "Запорожец".

Увидимся в небе.

СПАСИБО!

Редакция единственного российского журнала, посвященного КИ, выражает искреннюю благодарность розничной сети **"Xi-Tech. Компьютерные новинки"** (тел.: (095) 787-2272, www.alion.ru/magaz-msc.asp), предоставившей неповторимый HOTAS Cougar для тестирования.

- КАЖДУЮ СУББОТУ ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ
- ГАРАНТИЯ 2 ГОДА

С компьютерами серии ISM Master Home Вы сможете без труда редактировать цифровое фото, звук или видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.

Живи в современном мире

Наши магазины:
Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99
Ст.м. «Проспект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66
Ст.м. «Каховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77
Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный магазин:
(095) 210-83-40, 979-02-40
corporate@ism.ru

WWW.ISM.RU

Теперь компьютеры ISM Вы сможете приобрести и в Интернет-магазинах: www.ism.ru www.dostavka.ru

И ЧТЕЦ, И ИГРЕЦ...

Дмитрий ЛАПТЕВ

Представьте себе, что вдесятеро более емкий винчестер стоил бы лишь на пару процентов дороже "обычного". Однако покупать большие диски никто бы не спешил, потому что "и маленького достаточно"... Странная, просто-таки нереальная для компьютерного мира ситуация, не правда ли? Между тем нечто похожее вот уже несколько лет наблюдается на рынке DVD-приводов.

Собственно "читающие" DVD-дисководы стали стоит логичные деньги еще в 1998 году. Тогда же появились первые энциклопедии и тому подобная мультимедиа в новом формате, но решительного поголовного перехода на DVD в те времена отчего-то не произошло, да и нынче больше слов, чем дела (впрочем, какие-то шевеления все же начались). Жалобы "контентщиков" на то, что им в сущности нечем забить свалившиеся на голову гигабайты, приходится отвергать за неубедительностью. В редкой игре неуместно было бы использовать фрагменты уже отрендеренного видео, а оно, как известно, может "освоить" какие угодно объемы. А игровой звук? Не традиционные пяток треков или два десятка MP3, а пара часов музыки, записанной с высоким качеством. Скажите, вы будете возражать против этого?

Но не будем о старом, сейчас, похоже, ситуация меняется, и одна из причин вдруг проснувшейся всенародной любви к DVD очевидна (по крайней мере на просторах нашей р.): наконец-то исконный DVD-продукт, сиречь фильмы, стали продаваться по 350 (или около того) рублей за диск, причем относительно повсеместно. И, что еще существеннее, диском можно разжиться в прокате, как это давно уже практикуется с VHS-кассетами.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

DVD-приводы подключались к компьютеру с материнской платой ABIT KT7A, процессором Athlon-1000, памятью SDRAM 256 Мбайт PC133, винчестером Seagate Barracuda ATA IV 40 Гбайт. Для чистоты эксперимента дисководы ставились поодиночке на secondary-канал IDE-контроллера (перемычка на корпусе устанавливалась в положение Master). Хотя, как показывает практика, их можно совершенно свободно "подселять" к уже имеющемуся CD-ROM/RW и подобным аппаратам не слишком позднего года выпуска.

Программа тестирования включала в себя измерение скорости чтения DVD- и CD-дисков с помощью утилит-близнецов Nero DVD Speed (версия 0.53) и Nero CD Speed (версия 0.85e beta). Регистрировалось время извлечения и загрузки диска (до момента его опознания Windows). Также фиксировалась скорость извлечения аудиотрека длительностью звучания 4 минуты 31,42 с из середины фирменного французского Audio CD с помощью CDDAE 0.2.

Поскольку скоростные DVD- и CD-приводы неизменно шумят при чтении дисков на максимальных оборотах, оценивалась способность программного снижения скорости (через утилиту DriveSpeed) и автоматического выбора оптимальных оборотов (при чтении MP3-файлов и т.п.). Все четыре использовавшиеся в тестах программы можно найти на http://come.to/cdspeed.

Для комбинированных приводов ("комбодрайвов"), совмещающих функции DVD/CD-"читателей" и CD-R/RW-"писателей", дополнительно измерялось время записи целого CD-R (650 Мбайт) и CD-RW на максимально возможной для каждого из приводов скорости. Использовались CD-R-болванки Verbatim 24x и CD-RW TDK High-Speed 4x-10x. В упражнениях с записью деятельное участие принимала программа Nero Burning Rom 5.5.8.2 (www.nero.com).

Compaq (LiteOn) LTD-163.

"ПРОСТЫЕ" DVD-ROM

COMPAQ (LITEON) LTD-163	
Цена	$35
Скоростная формула	16x/48x (DVD/CD)
Интерфейс	UDMA/33
Объем буфера	256 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,1

Один из самых дешевых DVD-приводов. Тем не менее выступил в нашем тесте очень уверенно, не провалившись ни по одному из пунктов испытательной программы. Справился даже со сбойными дисками (для диска с нарушениями в логической структуре скорость пришлось ограничить 10x). Поддерживается большой список доступных для программной регулировки скоростей: от 40x до 2x с шагом в 2-4x.

В минусах — относительно высокий шум. В отличие от большинства участников теста, на редкость четко прослушивается работа механизма передвижения головок (звук хорошо знакомый по старым моделям вин-

LG DRD8160B.

честеров). Пользуясь таким дисководом на практике, целесообразно сразу же ограничить скорость на уровне 10-14x и менять ее на максимальную лишь перед установкой громоздких программ.

LG DRD8160B	
Цена	$40
Скоростная формула	16x/48x (DVD/CD)
Интерфейс	UDMA/33
Объем буфера	256 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,3

Привод-середнячок. Довольно долго возился с аудиодорожкой, зато быстрее всех отстрелялся в тесте на скорость чтения CD. В остальном же ничем особенным не отметился. Подстать характеристикам и дизайн.

Оценка шума снижена за довольно противное "присвистывание" на высоких оборотах. Кстати, доступные для регулировки скорости выбраны очень оригинально: 16/15/12/8x. Отсутствие меньших скоростей аукнулось невозможностью прочитать поцарапанный диск.

PIONEER DVD-106	
Цена	$53
Скоростная формула	16x/40x (DVD/CD)
Интерфейс	UDMA/66
Объем буфера	256 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

В DVD-106 нет традиционного выезжающего лотка для диска, устройство заглатывает CD через щель в передней панели. Никаких неудобств (как и серьезных преимуществ) такая схема не имеет, разве что для загрузки мини-CD требуется специальная "оправка", каковую предлагается купить отдельно.

"Пионер" с запасом обошел всех преследователей в главном тесте на скорость чтения DVD-ROM, продемонстрировал неплохое время поиска и скорость перехода на второй слой (DVD, как известно, двухслойные: при линейном чтении график выписывает своего рода горб, — сначала читается первый слой с возрастанием скорости от середины к краю диска, затем второй в обратном направлении). А вот с чтением CD дело обстояло очень оригинально: по непонятной причине привод решил поддерживать постоянную линейную скорость, то есть снижал обороты по мере удаления головок от центра диска. В итоге весь диск прочитался с постоянной (около 12x) скоростью, та же ситуация повторилась и с чтением аудио-CD (отсюда худшая скорость извлечения трека).

При чтении DVD шум всех дисководов оказывался неизменно ниже, чем в CD-тестах, это же правило оказалось справедливым и для быстроходного DVD-106. Оригинальным в его шумовом поведении была лишь реакция на включение компьютера, а именно скрежет, очень похожий на звук испортившегося процессорного вентилятора. Чтение дисков с MP3-музыкой сопровождалось отчетливым гулом, причем никакой программной регулировки скорости привод не допускает: 40x — и баста!

Таким образом, рекомендовать Pioneer DVD-106 можно только в случаях, когда он будет работать исключительно по основному DVD-назначению, ибо здесь он действительно лучший.

Pioneer DVD-106.

ASUS E616.

ASUS E616	
Цена	$55
Скоростная формула	16x/48x (DVD/CD)
Интерфейс	UDMA/66/100
Объем буфера	512 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,2

А вот этот аппарат никак нельзя назвать узкоспециализированным, он претендует на универсальность и по совокупности тестов оказался явно на уровне "выше среднего". Удивило лишь время, требующееся приводу на смену слоя на DVD-диске, — оно значительно больше, нежели у конкурентов; в минусы можно записать и очень тугой дисковый лоток.

В отличие от прежних моделей, в 616-й ASUS почему-то решил отказаться от регулировки скорости кнопкой на передней панели (уникальная была функция!), хотя полный диапазон доступных для программной регулировки скоростей остался впечатляющим (от 6x до 34x, с шагом в 2x). Жаль только, что пользоваться этими регулировками пришлось чаще, чем хотелось бы. Например, чтение поцарапанного диска стало возможным лишь после снижения скорости до минимальной. С "трудным" диском привод справился без посторонней помощи, но поначалу довольно долго примеривался — замедлялся и снова разгонялся.

Несмотря на фирменную технологию устранения вибраций DDSS2 (Double Dynamic Suspension System), никаких особых преимуществ по части чтения "кривых" CD этот привод не продемонстриро-

Panasonic SR-8587.

вал. На хороших дисках и максимальной скорости шум также отчетливо выделяется на общем фоне, никаких чудес, увы, нет. Поддержка прогрессивных UDMA-режимов ни на что решительно не повлияла; очевидно, что пока DVD-приводам более чем достаточно скоростей младшего UDMA/33.

А вот чтение MP3-сборника порадовало. Выяснив, что от него требуется лишь узкий поток данных, ASUS E616 умолк без какой-либо посторонней помощи.

PANASONIC SR-8587

Цена	$48
Скоростная формула	16x/48x (DVD/CD)
Интерфейс	UDMA33
Объем буфера	512 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2,5

Формально Panasonic SR-8587 проштрафился только в тестах на время поиска, причем как при работе с DVD-, так и CD-диском. Забавно, что относительно большое время выгрузки диска не соответствует субъективным ощущениям: привод довольно долго раздумывает после нажатия кнопки, но затем выплевывает лоток с истинно реактивной скоростью.

NEC DV-5800B.

А вот такой метод воспроизведения MP3-дисков встречался лишь у старых “безграмотных” CD-приводов: диск разгоняется для считывания первой порции данных, замедляется на несколько секунд и снова раскручивается. Цикл повторяется, а нам лишь остается снижать скорость, благо поддерживаются четыре “понижающих”: 40, 32, 20 и 8х.

Поцарапанный CD привод жевал до тех пор, пока наглухо не повесил компьютер. Печально.

NEC DV-5800B

Цена	$44
Скоростная формула	16x/40x (DVD/CD)
Интерфейс	UDMA33
Объем буфера	256 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

До самой высокой награды — “Нашего выбора” — привод не дотянул лишь из-за отсутствия рекордов в объективной части теста (все показатели на хорошем среднем уровне, кроме, пожалуй, времени поиска на DVD — неплохо было бы его уменьшить). Субъективно же NEC DV-5800B понравился очень. Отлично прочитал дефектные диски, словно бы это были самые обычные. Молча впитывал музыку. Умеренно, по сравнению с большинством других, шумел на “максимуме” (хотя ручная регулировка скорости, безусловно, поддерживается и включает все основные скорости от 40 до 2x).

Единственный мини-дефект обнаружился в тесте Advanced DAE из Nero CD Speed. Тест имитирует прерывистое чтение аудиодорожки (как если бы она читалась в случае записи ее “на лету” на CD-R или сжатии в MP3). Привод, извлекший в таких условиях дорожку без дефектов, получает галочку в пункте “Accurate stream test”. Вот ее-то наш NEC DV-5800B и не

Toshiba SD-R1002.

удостоился . Впрочем, гораздо логичнее на практике сначала извлекать дорожку в WAV-файл, а потом уже делать с ней все, что угодно.

“КОМБОДРАЙВЫ”

TOSHIBA SD-R1002

Цена	$65-70
Скоростная формула	4x/4x/24x-8x
(запись CD-R/запись CD-RW/чтение CD – чтение DVD)	
Интерфейс	UDMA33
Объем буфера	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,3

Почтенного возраста устройство попало в наш тест для демонстрации прогресса, имевшего место за те два года, что прошли со времени его, устройства, появления на свет. Как видите, ничего принципиального. Точнее, рост характеристик связан с пишущими функциями, все же “четвертая” скорость по теперешним временам выглядит почти черепашьей, к тому

LG GCC-4120B.

же надо отметить отсутствие каких-либо технологий “защиты буфера” и т.п.

Остальное на вполне среднем уровне, есть даже рекорд в части скорости заглатывания диска, а в противовес — очень неспешное чтение музыкальной дорожки. Отлично читались сбойные диски. И так не слишком великий шум можно приглушить еще — есть четыре альтернативные скорости: 24, 20, 16 и 5х.

LG GCC-4120B

Цена	$90
Скоростная формула (запись CD-R/запись CD-RW/чтение CD – чтение DVD)	12x/8x/32x-8x
Интерфейс	UDMA33
Объем буфера	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,3

Plextor PX-320A.

А этот “комбайн”, напротив, относительно свеж. Параметры же скромные, но для домашних нужд и эпизодического “письма” более чем достаточные. Есть “защита буфера” и прочие атрибуты любого современного привода. Кроме того, заявленные производителями скоростные характеристики привод отрабатывает честно, что совсем не само собою разумеется. Любопытный результат показан в тесте Layer Change — рекорд!

Отлично прочитались дефектные диски. Объективный минус — отсутствие программно-управляемой регулировки скорости. Точнее, единственной скоростью, доступной в меню DriveSpeed, оказалась бесполезная 27х. Между тем привод и сам по себе в меру тихий, обученный самостоятельно снижать скорость по мере возможности. Правда, при проигрывании MP3-диска проявился едва заметный свист. Кроме того, устройство не справилось с Accurate stream-тестом, что съело свои четверть балла в итоговой оценке.

Тем не менее, несмотря на эти недостатки, привод нам очень понравился. Добротная рабочая лошадка, и цена невелика.

Pioneer DCR-111.

PIONEER DCR-111

Цена	$125
Скоростная формула (запись CD-R/запись CD-RW/чтение CD – чтение DVD)	12x/10x/40x-12x
Интерфейс	UDMA33
Объем буфера	2048 Кбайт

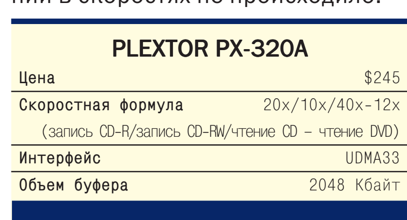
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,2

Еще один аппарат под маркой Pioneer в нашем тесте, хотя особого сходства между DCR-111 и DVD-106 не обнаружилось.

Привод отработал без серьезных замечаний. К несерьезным же можно отнести несостоявшуюся проблему с записью CD-RW на 10-кратной скорости: драйв заявил в комментарии к записи в Nero Burning ROM, что будет писать на 8х, но затем все же перешел на 10х. Оценка шумности снижена за преобладание высоких частот в звучании механизма на максимальной скорости.

График чтения CD оказался не совсем ровным, но, несмотря на это, привод все равно смог выбиться в лидеры по скорости. Увы, как и DVD-106, программной регулиров-

ки скорости вращения в этом устройстве нет, вернее, единственной альтернативой в списке DriveSpeed одиноко значилась некая 17x, но при ее активации никаких изменений в скоростях не происходило.



PLEXTOR PX-320A	
Цена	$245
Скоростная формула	20x/10x/40x-12x
(запись CD-R/запись CD-RW/чтение CD – чтение DVD)	
Интерфейс	UDMA33
Объем буфера	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

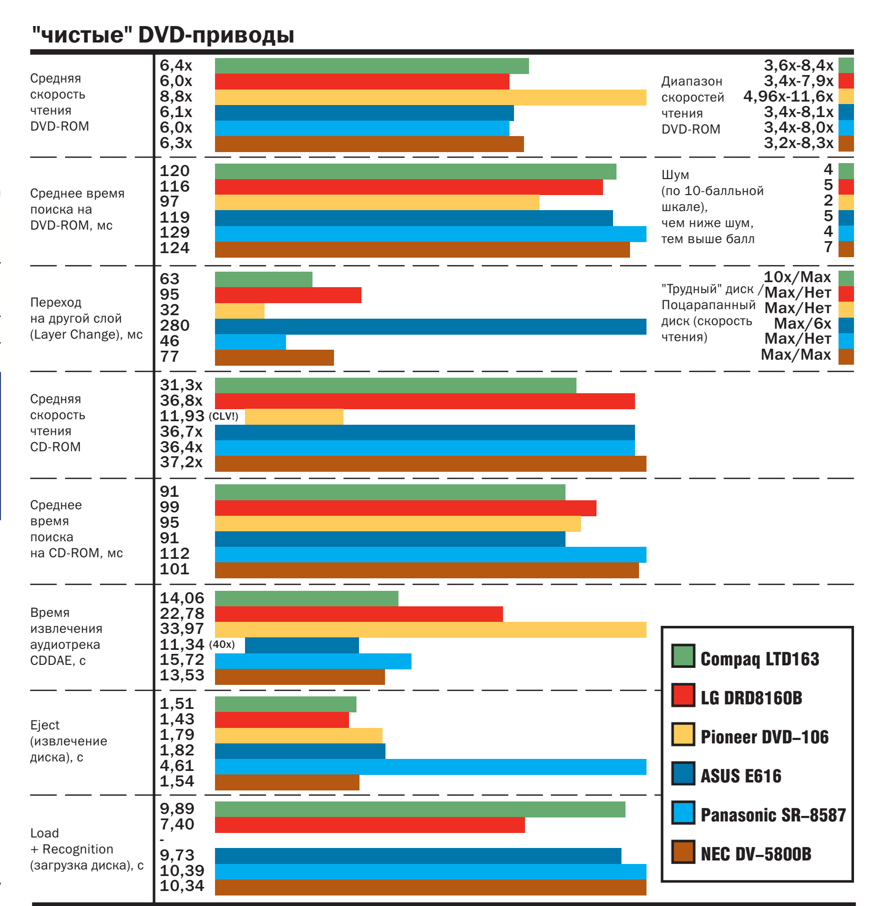
4,2

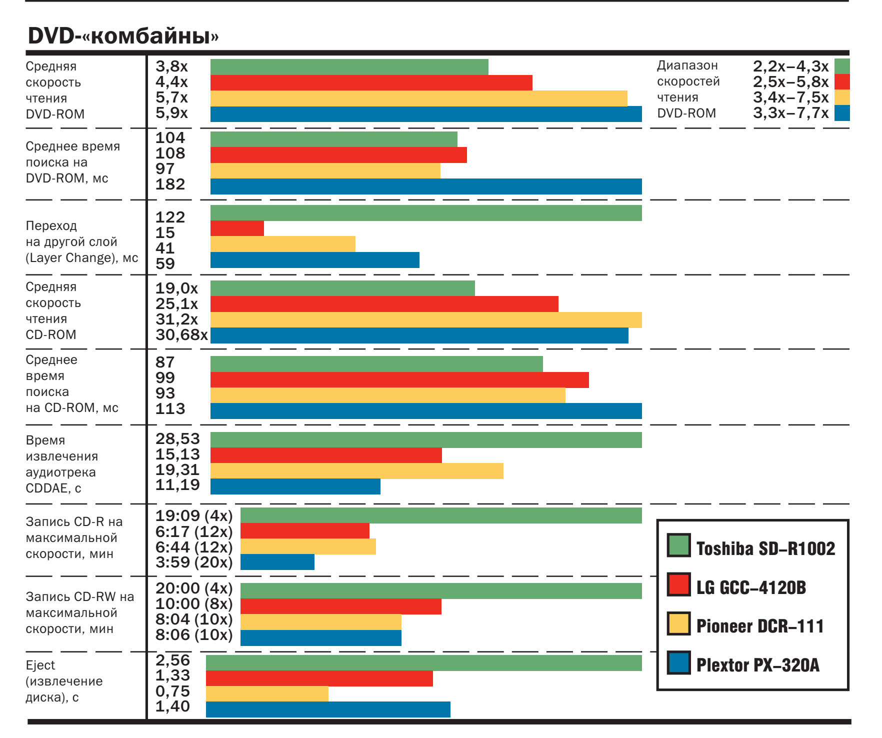
Дорого? Вот и мы о том же. А формально изменилась лишь скорость записи CD-R (для комбодрайвов “плексторовское” сочетание скоростей пока максимальное). Разумеется, привод от “King of Quality” (как скромно именует себя сам Plextor) не обходится без фирменных технологий, управляющих процессами нарезки болванок: PowerRec-II и VariRec для повышения качества записи обычных и музыкальных дисков, соответственно. Отменно быстро извлекаются аудиодорожки. А вот время поиска у приводов Plextor худшее в тесте (уже в который раз приходится наблюдать этот непонятно чем вызванный недочет у пишущих моделей этой компании), причем медлительность касается чтения как DVD, так и CD.

Шум, даже на максимальной скорости, ненавязчивый. Программная регулировка позволяет выбирать только между четырьмя дополнительными скоростями: 32, 24, 8 и 4x. К сожалению, даже последняя в этом ряду скорость не помогла избежать полного и безоговорочного зависания системы при попытке чтения одного из дефектных дисков. Жаль, конечно, хотя, с другой стороны, кормить элитный аппарат чем попало — разве ж это правильно, товарищи?

Пожалуй, в случае с PlexCombo можно резюмировать заметку традиционными для изделий Plextor словами: покупка такого привода оправдана лишь тогда, когда диски приходится писать часто и помногу.

А двухгодичную фирменную гарантию у нас, к сожалению, чаще всего урезают до года...





СПАСИБО!

Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям и организациям, предоставившим DVD-ROM-приводы для тестирования:

“Русский стиль” (тел.: (095) 797-5775; www.rus.ru), **“Техмаркет”** (тел.: (095) 363-9333; www.techmarket.ru), **“Транк-М”** (тел.: (095) 238-6120; www.trankm.ru).

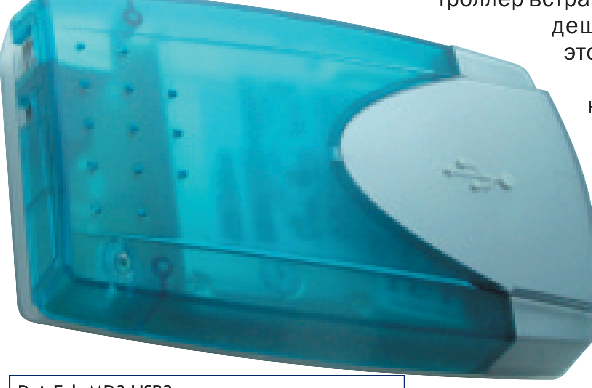
ТОЖЕ ЖЕЛЕЗО

Дмитрий ЛАПТЕВ

Внешний винчестер обычно не входит в состав среднестатистического ПК (будь компьютер домашний или офисный). И этому не стоит удивляться — до недавнего времени желание иметь такое автономное хранилище в личном пользовании обычно материализовалось покупкой дорогущей SCSI-карты с внешним Ultra Wide SCSI-разъемом, собственно SCSI-винчестера в корпусе (в несколько раз более дорогого, нежели самый лучший IDE-диск такого же объема) и, наконец, соединительного кабеля, сколь небесплатного, столь и неудобного в обращении из-за громоздких разъемов и толщины.

Между тем, если технологически дело будет обставлено так, что, купив внешний винчестер, мы сможем подключить его к любому компьютеру через некий стандартный порт (в идеале — без перезагрузки, установки драйверов и тому подобного), то в части скорости и удобства переноса больших объемов каких-угодно-данных такой вариант оставит далеко позади любые ныне существующие способы (включая CD-R/RW-диски).

Беда лишь в том, что до сих пор самым быстрым интерфейсом, входившим в джентльменский набор любой материнской платы, был USB версии 1.1, с характерным максимумом в 12 Мбит/с. А винчестеру такой скорости категорически недостаточно.



DataFab MD2-USB2.

Однако этим летом в спецификациях всех заявленных на будущее чипсетов (и уже появившихся — например, i845G) обязательным пунктом утвердилась поддержка USB 2.0. Скоростной предел этой технологии — 480 Мбит/с — теоретически покрывает потребности даже самого быстрого из существующих IDE-винчестеров. Не стоит на месте и конкурирующая технология — FireWire (до 400 Мбит/с), ее поддержку пока не планируется встраивать в чипсеты, но на материнских платах самостоятельные FW-контроллеры встречаются. Кроме того, все владельцы звуковой карты SB Audigy автоматически получают в свое распоряжение FireWire-разъем. Согласно не совсем понятному, но приятному замыслу конструкторов, соответствующий контроллер встраивается даже в самые дешевые модификации этой платы.

Итого... наступило, как нам кажется, самое время оценить в действии образцы USB- и FireWire-винчестеров. Что мы безотлагательно и делаем.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные внешние и очень жесткие диски подключались к компьютеру с материнской платой Gigabyte GA-7VRXP на чипсете KT333, со встроенным контроллером USB 2.0, процессором Athlon-1000, 256 Мбайт DDR-памяти PC2100, винчестером Seagate Barracuda ATAIV объемом 40 Гбайт и вышеупомянутой звуковой картой Creative SB Audigy. Поскольку на всех винчестерах уже имелся единственный FAT32-раздел, никаких fdisk & format-утилит для обустройства новых накопителей не запускалось, диски просто подключались к компьютеру с загруженной Windows XP Professional и сразу же загружались тестами.

Время доступа к данным, скорость чтения, загрузка процессора, а также сравнительный индекс производительности в офисных (Business Disk WinMark) и профессиональных программах (High-End Disk WinMark) определялись средствами WinBench 99 (версия 2.0). Использовались стандартные настройки: нормализованный к 4000 байт/с трафик и чтение данных 16-килобайтными блоками при оценке степени загрузки процессора (закладка Disk Inspection). Скорость записи определялась копированием дистрибутива игры Dungeon Siege с основного винчестера на испытуемый (здесь нами руководило вовсе не желание оправдать появление этого теста в “Игровом железе” (как вы могли бы подумать), а токмо большой — 1,18-гигабайтный — объем означенного программного продукта).

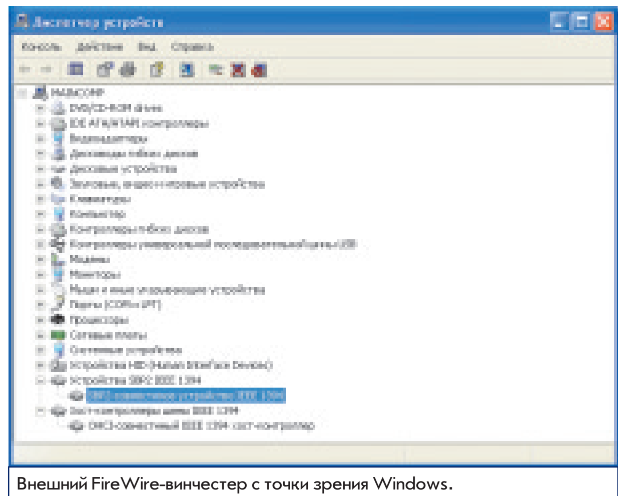
DATAFAB MD2-USB2

Цена	$209
Интерфейс	USB 2.0 (допускается USB 1.1)
Тип винчестера	2,5-дюймовый IDE IBM
Емкость	20 Гбайт (с винчестером, идущим в комплекте)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,2

Легкий (меньше 0,5 кг) и компактный (не больше обычного 3,5"-винчестера) полупрозрачный “агрегат”



Внешний FireWire-винчестер с точки зрения Windows.

с легко угадывающимся в его внутренностях “ноутбучным” диском. Переносимость чуть портит лишь внешний блок питания. Учитывая, что USB-кабель уже содержит пару проводов, подводящих необходимые “вольты”, можно было бы обойтись и без него, ибо миниатюрный жесткий диск не самый прожорливый потребитель.

В корпусе не предусмотрено никаких вентиляторов, но признаков перегрева отмечено не было: больше 40-45 градусов диск не грелся. Также особенно приятно то, что никаких лишних децибел к фоновому шуму MD2-USB2 не добавил.

Не было и проблем при подключении: Windows сразу сообщила о новом устройстве (“запоминающее устройство для USB”) и добавила в “Мой компьютер” новый диск, объемом, как водится, чуть меньше заявленного (а именно 18,6 Гбайт).

Тесты прошли гладко, лишь Transfer Rate нарисовал очень дерганый график чтения, что, скорее всего, определяется особенностями конвертера IDE-USB от DataFab. Возможно, будь он более отлаженным, диск показал бы еще большую скорость — все предпосылки к тому были.

Еще одна шероховатость проявилась перед самым отключением. Любое USB- и FireWire-устройство, как вы знаете, надлежит ОСТАНАВЛИВАТЬ, по крайней мере меню с такой возможностью появляется в “трее” сразу же после его подключения. Но ни один из участников тестирования корректно останавливаться отчего-то не пожелал, Windows настоятельно советовала “попробовать позже”. И приходилось просто выдергивать шнур, после чего диск корректно пропадал из системы, без каких-либо взаимных последствий.

Резюме: отличная покупка для тех, кто уже обзавелся платой с USB2-контроллером.

DATAFAB MD2-FW11

Цена	$216
Интерфейс	FireWire (IEEE 1394)
Тип винчестера	2,5-дюймовый IDE IBM
Емкость	20 Гбайт (с винчестером, идущим в комплекте)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Практически копия предыдущего, этот накопитель, на первый взгляд, отличается лишь двумя характерными FireWire-разъемами (вместо единственного USB). Что означает, что он может работать в цепочке из нескольких FW-устройств. Жесткий диск использован точно такой же, поэтому на примере двух MD2-XX мы имеем сравнение интерфейсов в почти чистом виде (“почти” — потому что скорость работы винчестеров зависит не только от модели, но и меняется в зависимости от конкретного экземпляра). Как вы видите из итоговой таблицы, USB-накопитель чуть обгоняет своего “коллегу”, пропорционально заявленным скоростям, хотя ни один из них не достигает своего теоретического предела.

DataFab MD2-FW11.

Подключение поначалу в восторг не привело — компьютер просто наглухо завис. После перезапуска обнаружилось “SBP2-совместимое устройство” и собственно винчестер от Oxford Semiconductor Ltd. Размер новоявленного логического диска также составил 18,6 Гбайт. В дальнейшем никаких проблем с “горячим” подключением не было, поэтому оставим эту ошибку на совести операционной системы.

DataFab MD3-USB2.

В синтетических тестах MD2-FW11 проявил себя отлично: минимальное время доступа и максимальная скорость чтения (причем график чтения хрестоматийный — идеально ровная “лесенка”). К сожалению, остальные приближенные к реальности тесты ничего интересного не выявили, даже наоборот — почти по всем позициям диск слегка отстал от USB-версии. Кроме того, приходится учитывать, что FireWire едва ли станет более распространенным, нежели USB 2.0, и это соображение тоже не добавляет очков к рейтингу MD2-FW11.

DATAFAB MD3-USB2

Цена	$215
Интерфейс	USB 2.0
Тип винчестера	3,5-дюймовый IDE (Seagate Barracuda ATA IV)
Емкость	80 Гбайт (с винчестером, идущим в комплекте)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

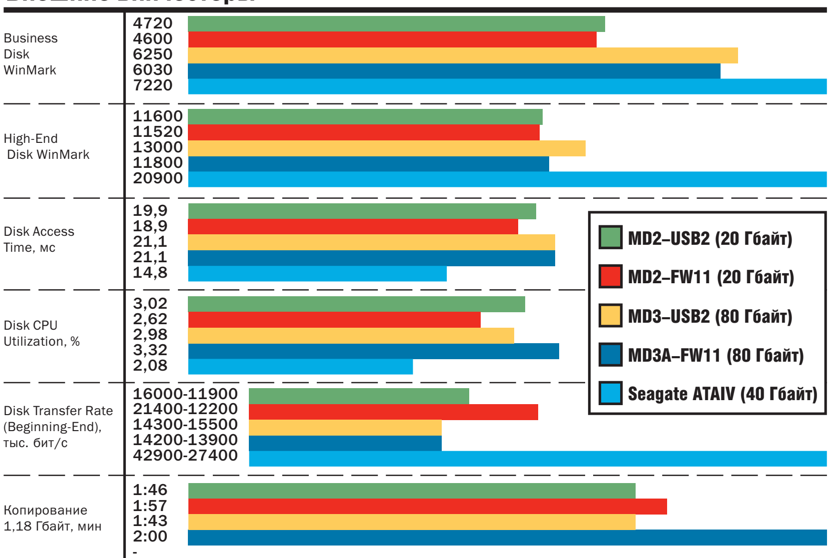
4,2

Устройство, рассчитанное на полноразмерные винчестеры, не так удобно носить с собой (в зависимости от установленного диска оно тянет на "около 1 кг"). Большому винчестеру потребовалось охлаждение, порученное маленькому, но быстроходному и, увы, шумному вентилятору. Впрочем, все это — лишь плата за лучшее соотношение цены и емкости (лучшее, заметим, ровно в четыре раза).

К подключению вновь никаких претензий не было, диск мгновенно опознался как 74,4-гигабайтный. Тесты же сразу определили, что на производительность "взрослого" винчестера рассчитывать не приходится, причем обнаружившееся ограничение в 15,5 Мбайт/с для линейного чтения данных явно не соответствует ограничению самого интерфейса USB 2.0. Налицо проблемы контроллера в MD3, очевидно, не сумевшего переслать весь генерируемый винчестером поток. Тест Transfer Rate вместо привычного ступенчатого графика (скорость закономерно убывает по мере удаления считывающих головок от края диска) нарисовал почти прямую линию, причем на внутренних дорожках скорость даже чуть возросла. Судя по старому 40-жильному кабелю, которым винчестер внутри MD3-USB2 соединяется с платой, конвертер принципиально не знаком со скоростями современных винчестеров. Отсюда напрашивается решение: поставить в этот корпус какой-нибудь старый, позапрошлого поколения, жесткий диск — к примеру, оставшийся от апгрейда. Выйдет дешевле и логичнее.

DataFab MD3a-FW11.

Кстати, вместо винчестера в MD3 можно поставить любое другое IDE (ATAPI)-устройство, например, магнитооптический привод или ZIP.



DATAFAB MD3A-FW11

Цена	$247
Интерфейс	FireWire (IEEE 1394)
Тип винчестера	3,5-дюймовый IDE (Seagate Barracuda ATA IV)
Емкость	80 Гбайт (с винчестером, идущим в комплекте)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3

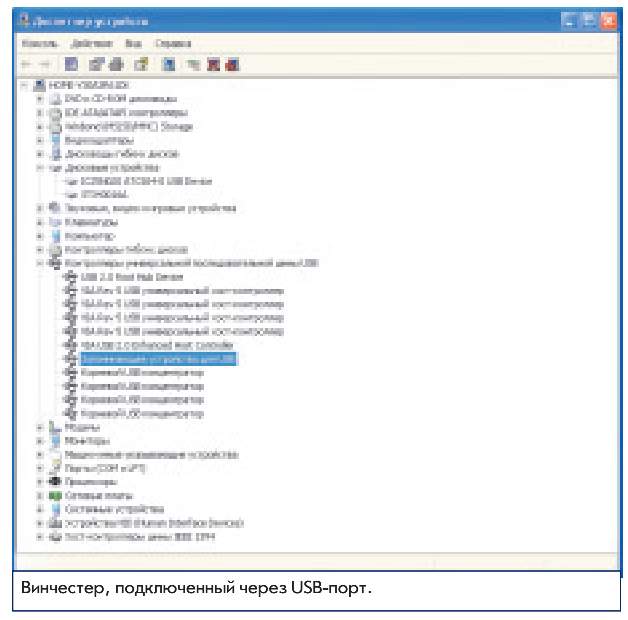
Совершенно не предназначенное для свободного ношения с собой устройство. Весу добавляет встроенный блок питания и еще что-то менее очевидное (судите сами: те же два с лишним кило весят полноценные ноутбуки, содержащие куда как больше разных компонентов). Были все основания полагать, что уж у этого аппарата будет все в порядке с контроллером и он без труда выжмет все соки из вверенной ему "барракуды"...

Не тут-то было — рекордами сей тяжеловес нас не порадовал, более того, отличился наихудшей скоростью записи. Относительно высокий рейтинг в "бизнес-тесте" по версии WinBench у обоих MD3-дисков трудно объяснить на фоне остальных результатов: возможно, на больших дисках больший процент данных попадает на внешние скоростные дорожки.

Без плюсов тоже нельзя: шумел этот накопитель примерно на том же уровне, что и USB-версии. Правда, не стоит забывать, что он низкочастотный, а значит, жить мешает в меньшей степени.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирме **ICT** (тел.: (095) 426-2703, www.ict.com.ru), предоставившей винчестеры для тестирования.



Винчестер, подключенный через USB-порт.

ТРОЙНОЕ "X"

По всем предварительным прогнозам, по всей, извините, логике бизнеса, по всем даже внутренним ощущениям консоль Xbox должна была пройтись слоновьей поступью по ландшафту видеоигровой индустрии, уминая его до благостного состояния нынешнего рынка операционных систем на ПК. Все это было бы хрестоматийным примером из умной книги Питера Друкера (Peter Drucker) "Managing for results, innovation & entrepreneurship", прочитав которую, человек сразу становится в три раза умнее, чем был раньше, — в противном случае гарантируется возврат денег.

Не вышло. Почему — вопрос интересный.

Версия 1: Microsoft трудно работать на высококонкурентных рынках. В ситуации, когда конкурент один и не отличается особой прытью (Sun, Netscape etc.), он затаптывается с легкостью неимоверной. В случае же, когда зубастых соперничающих концессий много и ни одна из них не желает покидать свои мешки с пиастрами, MS сильно пробуксовывает. Посмотрите: ПК-игры. Держа в своем кармане звездные команды разработчиков и пучок популярных игролицензий, Microsoft Games плетется где-то во втором эшелоне сегодняшних игромейджоров. Второй пример — железо. Вот у вас какой джойстик?.. Верно, у меня тоже Logitech.

Версия 2: Microsoft просчиталась с целевой аудиторией Xbox, точнее, почему-то предположила, что она будет тождественна расплывчатой и невнятной аудитории ПК-игр. Это страшная ошибка. Дело в том, что лояльные потребители консолей от Sony и Nintendo кристально ясны; маркетологи этих компаний знают с точностью до копейки, сколько денег лежит в потребительских карманах, во что они хотят играть сегодня и во что будут хотеть играть завтра. (Если вам интересно, то это соответственно взрослые молодые люди мужского пола у Sony и дети, подростки и их родители у Nintendo — наиболее платежеспособные аудитории вообще.)

Версия 3: Microsoft не учла одной трудноуловимой и нематериальной вещи. С нуля выходить на консольный рынок нельзя. Марио, Соник, Resident Evil — что угодно, но с новыми полигонами и с приставкой "X" после названия. Halo помогла, но не слишком. Munch's Oddysee уже пошла ко дну.

Здесь MS, впрочем, быстро взяла себя в руки и плотно занялась наследием великой Sega: Shenmue II, Panzer Dragoon Orta и House of the Dead III выйдут эксклюзивно на Xbox. Но и тут не все так просто: Sega не передала MS все свои лицензии без остатка. Virtua Fighter 4 вышел ТОЛЬКО на PS2, Soul Calibur 2 появится на всех приставках без исключения, ремейк Shinobi опять же PS2-эксклюзивен — в сети, сплетенной Microsoft для некогда лояльных Sega потребителей, зияют крупнокалиберные дыры.

При этом ставить тройной крест на изделии MS, конечно, рано — провален только первый год продаж, что само по себе печально, но не смертельно. В любом случае приставке Xbox 2 жить на свете будет намного легче, а гипотетический Xbox 3 так и вовсе задаст нам всем нешуточного джазу.

Андрей ОМ.

P.S. О личном: за отчетный период в моем хозяйстве появился фиолетовый кубик с логотипом Nintendo. Вместе с ним прибыла безыдейная, но ДИКО красивая игра Waverace: Blue Storm с такими эффектами воды и отражений, что пользователи начинают думать, что умерли и попали в рай.